

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades

EDSON ALVES RANGEL

Afrosamurai:
Uma análise sobre a representação de um herói e protagonista negro
na narrativa transnacional do Anime

VITÓRIA
2016

EDSON ALVES RANGEL

Afrosamurai:

**Uma análise sobre a representação de um herói e protagonista negro
na narrativa transnacional do Anime**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Territorialidades.

Orientador: Prof. Dr. Gabriel Menotti.

VITÓRIA

2016

EDSON ALVES RANGEL

**AFROSAMURAI: UMA ANÁLISE SOBRE A REPRESENTAÇÃO DE UM HERÓI E
PROTAGONISTA NEGRO NA NARRATIVA TRANSNACIONAL DO ANIME**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Territorialidades da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Territorialidades.

Aprovada em 01 de abril de 2016.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Gabriel Menotti
Universidade Federal do Espírito Santo
Orientador

Prof^a. Dr^a. Alessandra Brandão
Universidade Federal de Santa Catarina
Avaliadora externa

Prof. Dr. Erly Vieira Junior
Universidade Federal do Espírito Santo
Avaliador interno

Agradeço a todos que contribuíram para essa difícil e transformadora jornada.

Um especial agradecimento ao orientador Gabriel Menotti, pela paciência e pelos sábios conselhos.

Ser o Um é ser autônomo, ser poderoso, ser Deus
Mas ser o Um é ser uma ilusão e, assim
Estar envolvido numa dialética de apocalipse com o outro
Por outro lado, ser o outro é ser múltiplo
Sem fronteira clara, borrado, insubstancial
Um é muito pouco, dois [o outro] é demasiado.

Donna Haraway

RESUMO

Neste trabalho analisamos a representação de um protagonista negro no anime transnacional *Afrosamurai*. Nessa análise, demonstramos que a construção narrativa da série, construída na forma de uma saga de herói, trabalha algumas questões que são relevantes para o negro em meio ao universo da representação e da ficção científica de uma sociedade globalizada. Questões relacionadas à desconstrução de determinismos raciais formados em meio a modernidade e reconfigurados em meio a pós-modernidade. E que o tratamento dessas questões se aproxima ao que é dado pela abordagem do Afrofuturismo, que trabalha a relação entre ficção científica e questões políticas relevantes para pessoas negras. Demonstramos ainda, que a narrativa visual da série *Afrosamurai* se aproxima de outra abordagem quanto à experiência de modernidade e pós-modernidade, a partir de uma perspectiva japonesa, de forma a reconfigurar o tratamento e aproximação que essa construção narrativa confere às questões que são relevantes para o negro.

ABSTRACT

This study analyzes the representation of a black player in the transnational anime *AfroSamurai*. In this analysis, we demonstrate that the narrative construction of the series, built in the form of a saga hero, working some issues that are relevant to the black people amid the world of representation and science fiction of a globalized society. Issues related to the deconstruction of racial determinism formed amid modernity and reconfigured in the midst of post-modernity. And that treatment of these issues is approaching to that given by the Afrofuturism approach that works the relationship between science fiction and political issues relevant to black people. We also demonstrated that the visual narrative of the Afro Samurai series approaches another approach to modernity experience and post-modernity, from a Japanese perspective, in order to reconfigure the treatment and approach to this narrative construction gives the issues that are relevant for black people.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	10
INTRODUÇÃO	11
Referencial teórico	13
Objeto de estudo	22
Justificativa.....	24
Metodologia	25
Estrutura do trabalho	28
 CAPÍTULO 1. A SAGA DE UM HERÓI NEGRO	 30
1.1 O monomito.....	30
1.2 A saga de Afrosamurai.....	34
1.3 A arquitrama e as subtramas.....	36
1.3.1 A subtrama da apropriação tecnológica.....	38
1.3.2 A subtrama da destruição do ciclo da família.....	40
1.3.3 O fechamento da arquitrama e a questão da imposição de uma ordem universal.....	42
1.3.4 Síntese das principais questões trazidas pela saga e arquitrama de <i>Afrosamurai</i>	43
1.3 REPRESENTAÇÃO E AUTO-REPRESENTAÇÃO DO NEGRO NO CINEMA MAINSTREAM NORTE-AMERICANO: ENTRE O BLAXPLOITATION E SPIKE LEE.....	44
1.4 O SAMURAI <i>BLAXPLOITATION</i>	51
 CAPÍTULO 2 . AFROFUTURISMO	 55
2.1 AFROFUTURISMO E QUESTÕES POLÍTICAS DO NEGRO NA FICÇÃO CIENTÍFICA.	55
2.2 ANÁLISES CRÍTICAS DAS QUESTÕES IDENTIFICADAS NA TRAMA DA SÉRIE AFROSAMURAI PELA PERSPECTIVA DO AFROFUTURISMO	63
2.2.1 A questão da apropriação tecnológica	63
2.2.2 A questão da destruição do ciclo da família	70
2.2.3 A questão da imposição de uma ordem universal	73
 CAPÍTULO 3. O ANIMÊ E A NARRATIVA VISUAL DE AFROSAMURAI	 76
3.1 AS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO E COMPOSIÇÃO DA <i>CEL ANIMATION</i>	76
3.2 A IMAGEM SUPERPLANAR E UMA ABORDAGEM DA EXPERIÊNCIA JAPONESA DE MODERNIDADE.	81
3.2 A NARRATIVA VISUAL DA SÉRIE AFROSAMURAI	84
 CONCLUSÃO	 89

CONSIDERAÇÕES FINAIS	92
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93
FILMOGRAFIA.....	97

LISTA DE FIGURAS

Fig. 1– Estrutura cíclica do monomito descrito por Campbell (CAMPBELL, 2007, p. 36).	31
Fig. 2– As chaves da jornada do herói (CAMPBELL, 2007, p. 241).	31
Fig. 3 – A estrutura narrativa da arquitraba e suas formas derivadas (MCKEE, 2006, p. 56).	37
Fig. 4 – Diferentes camadas de uma animação em <i>cel animation</i> (WHITE, 2009, p. 104).	77
Fig. 5 – Walt Disney apresenta a estrutura da câmera multiplanar.	79
Fig. 6 – Frame do filme Castelo Animado.	80
Fig. 7 – Nesse frame vemos o desenho detalhado dos cenários e personagens de acordo com uma lógica de produção frequentemente aplicada à animação total.	84
Fig. 8 – Nessa sequência, vemos o movimento em que Afrosamurai joga o cigarro para iniciar o combate. Os movimentos são construídos de acordo com a técnica de animação total, com um movimento fluido, construído por meio da exibição de vários frames por segundo.	85
Fig. 9 – Na sequência, vemos o movimento dos adversários de Afrosamurai que têm movimentos bruscos produzidos um <i>timing</i> de poucos frames por segundo. Vemos que o movimento é produzidos por meio do movimento dos personagens dentro e entre as camadas separadas pelo intervalo animético.	85
Fig. 10 – Nas imagens vemos como a composição plana é aplicada para contrastar uma imagem com efeito de volume e frames planares, com uma forma abstrata que sugere a forma de um corte causado pela espada.	86
Fig. 11 – Nessa sequência, vemos como o ponto de perspectiva se movimenta muito rapidamente de forma produzir vários pontos potenciais de atenção que deslocam vertiginosamente o olhar por toda a superfície da imagem.	87

INTRODUÇÃO

Afrosamurai é o protagonista negro de um anime transnacional. Um personagem que é, ao mesmo tempo, um herói, um samurai e um violento negro inspirado num estereótipo do cinema norte-americano, que num Japão feudal e hipertecnológico vive uma sangrenta saga de vingança pela morte de seu pai. A representação do negro trazida por esse anime pode, de alguma forma, tratar de questões que são relevantes e próprias aos negros em meio a uma sociedade globalizada?

Esse é o principal questionamento que lançamos nessa pesquisa para analisarmos nosso objeto, o anime *Afrosamurai*, uma série televisiva transnacional que envolve os universos de narrativas mitológicas e audiovisuais associadas à estereótipos e a determinismos raciais e étnicos construídos em meio à modernidade e reconfigurados numa condição pós-moderna global.

Como aponta Stuart Hall, o pós-modernismo global representa o descentramento de antigas hierarquias e grandes narrativas construídas em meio à era moderna, que abre caminho para novos espaços de contestação e disputa política em meio ao universo das políticas culturais, por meio de ambivalentes formas de expressão que transitam entre narrativas de consolidação de políticas culturais hegemônicas e a construção de narrativas de contra hegemonia (HALL, 2013, p. 374).

Nesse cenário, em que pessoas negras constituem um grupo politicamente minoritário, formas de expressão próprias podem ser estabelecidas por meio da confluência

“de mais de uma tradição cultural, de negociações entre posições dominantes e subalternas, de estratégias subterrâneas de recodificação e transcodificação, de significação crítica e do ato de significar a partir de materiais pré-existentes (HALL, 2013 p. 381).

O Afrofuturismo é uma das estratégias que buscam recodificar e transcodificar, por meio da ficção científica, alguns dos determinismos raciais que recaem sobre as pessoas negras em meio a sua condição moderna e pós-moderna. Como aponta Ytasha L. Womack, o Afrofuturismo combina elementos da ficção científica e de afrocentricidade para desconstruir, ou reconstruir criticamente, especulações sobre o passado e o futuro de pessoas negras em meio a sua condição histórica e social (WOMACK, 2013, p. 9).

A mesma autora observa que a crescente participação de pessoas negras em papéis de destaque nas produções audiovisuais de ficção científica indica a possibilidade de um novo momento histórico e político para o negro, quando novas abordagens de representação podem ampliar as formas como ele pode se imaginar e ser imaginado (WOMACK, 2013, p. 8).

A série *Afrosamurai* apresenta algumas das características observadas por Womack em sua abordagem sobre o Afrofuturismo e o novo momento histórico e cultural de uma pós-modernidade global. Nesse anime, o protagonista negro vive a grande jornada de um herói, na qual podemos ver e imaginar um samurai negro em um Japão feudal e hipertecnológico, que ganha voz e personalidade pela dublagem do renomado ator afro-americano Samuel Jackson, ao som do hip hop produzido pelo músico afro-americano RZA.

Mas e quanto à construção narrativa da série? Ela confirma um tipo de voz própria do negro na afirmação de questões que lhe são próprias? A série *Afrosamurai* apresenta elementos da produção cultural de negros e de japoneses que podem constituir um tipo de polifonia em sua construção narrativa, mas deve-se considerar que “a polifonia não consiste no mero aparecimento de um representante de um certo grupo, mas na criação de um arranjo textual onde a voz daquele grupo pode ser ouvida com força e ressonância” (SHOHAT, 2006, p. 312).

Para além da presença e participação de realizadores negros e da presença de um protagonista negro no anime *Afrosamurai*, é relevante analisar e demonstrar quais são os posicionamentos e abordagens ideológicas envolvidas na construção narrativa dessa série.

Uma construção que envolve a história contada, um tipo de narrativa mitológica protagonizada por um violento personagem negro, mas que se estende também para sua narrativa visual, a forma como a técnica do anime articula os demais elementos dessa narrativa mitológica e produz suas próprias abordagens e políticas culturais.

O professor e pesquisador Thomas Lamarre destaca que as análises acadêmicas sobre o anime e suas temáticas tendem a se concentrar na leitura do anime como uma narrativa textual, de forma a desconsiderar sua característica de linguagem que trabalha a imagem em movimento como uma narrativa visual (LAMARRE, 2009, p. ix). Essa narrativa visual também constitui um tipo de abordagem e expressão que se posiciona, política e culturalmente, frente à questão da representação numa pós-modernidade global.

Nessa pesquisa propomos então analisar a representação do protagonista negro na série *Afrosamurai* como uma construção narrativa que articula elementos de representação que transitam, de um lado, entre a cooptação temática da imagem do negro (HALL, 2013, p. 375), algo que pode consolidar estereótipos e formas limitantes de representação, e de outro, como a possibilidade de apropriação da linguagem do anime como um meio de expressão e voz próprias para tratar de questões que são relevantes para os negros, voltadas para a desconstrução de determinismos históricos estabelecidos em meio a modernidade e reconfigurados numa pós-modernidade global.

Nessa representação, uma grande narrativa mitológica é apropriada e potencialmente reconfigurada pela narrativa visual da linguagem do anime. Na articulação e negociação entre as

diferentes abordagens da construção narrativa que envolve o protagonista negro dessa série buscamos identificar e demonstrar algum tipo de apropriação e voz própria do negro em meio a essa produção transnacional do anime.

Referencial teórico

A análise da representação do negro como um grupo politicamente minoritário e a relação com o exercício de sua vida política no cenário e na dinâmica cultural contemporânea envolve uma série de deslocamentos e ambiguidades. De um lado, o cenário atual amplia possíveis vias de desconstrução de determinismos raciais aos quais os negros são submetidos, que ganharam corpo e forma no decorrer da modernidade. De outro, esse mesmo cenário reconfigura e fortalece esses determinismos por vias mais sutis, mas ainda assim com efeitos bastante devastadores.

Stuart Hall destaca o deslocamento de três importantes eixos que caracterizam o momento cultural atual.

O primeiro é o do eixo dos modelos europeus de alta cultura (HALL, 2013, p. 372), um deslocamento que contribuiu para evidenciar os interesses e posicionamentos políticos de um sujeito pretensamente universal que ditava as regras e as classificações das diferentes produções culturais de diversas partes do mundo de acordo com a perspectiva e interesse da cultura europeia como modelo centralizador.

O segundo envolve a ascensão dos EUA como uma potência mundial, que transformou essa nação no novo centro da circulação global da cultura (HALL, 2013, p. 273). Uma ascensão firmada após a Segunda Guerra Mundial e que consolidou o deslocamento do modelo, até então hegemônico, de alta cultura europeia para o modelo de cultura de massa e da cultura popular norte-americana.

O terceiro foi a descolonização do então chamado Terceiro Mundo, que se desdobrou no crescimento de uma crítica e de uma sensibilidade quanto às questões culturais que envolvem os sujeitos que não se encontram na posição privilegiada do sujeito universal europeu, como negros, latino-americanos e asiáticos (HALL, 2013, p. 373).

O deslocamento desses três eixos trouxe a participação de novas vozes para um cenário de disputas culturais que é cada vez mais global, mas uma participação que mantém algumas ambiguidades quanto às estratégias de poder de grupos hegemônicos e quanto ao efetivo exercício da vida política dos grupos minoritários. Se de um lado, o modelo europeu de alta cultura nem sequer reconhecia a participação das diferentes etnias na sua construção cultural e política, por outro, o modelo norte americano de cultura de massa as reconhece, mas dentro de um sistema de hierarquias étnicas

e de interesses capitalistas que definiram, em grande medida, as políticas culturais norte-americanas (HALL, 2013, p. 373).

Esses deslocamentos contribuíram para formar, no campo da cultura, um tipo de pós-modernismo global, um significante muito amplo, nas no qual pode ser identificado um movimento de uma modernidade reservada a poucos para uma modernidade que se dirige para as ruas, para “as práticas populares, práticas cotidianas, narrativas locais, descentramento ou deslocamento de antigas hierarquias e de grandes narrativas” (HALL, 2013, p. 374).

Esse autor reconhece nesse pós-modernismo global um novo espaço de contestação e uma oportunidade estratégica quanto à intervenção nas políticas culturais que envolvem as pessoas negras. Um espaço em que a produção cultural de negros nunca foi tão ampla, mas para o qual não se deve perder de vista “a profunda e ambivalente fascinação do pós-modernismo pelas diferenças sexuais, raciais, culturais e, sobretudo, étnicas” (HALL, 2013, p. 374). Um tipo de jogo cultural em que “um toque de etnicidade” surge como uma reconfiguração da forma excludente do primitivismo do passado, um tipo de reconhecimento da diferença que não faz diferença alguma (HALL, 2013, p. 375).

Para ele, ainda que esses espaços de participação e contestação sejam controlados e vigiados pelos mecanismos e dispositivos do poder hegemônico, não devemos desprezar as possibilidades expressivas que surgem nesse cenário. É um espaço de contestação estratégica em que não se pode reduzir a questão da produção cultural, e seus desdobramentos políticos, a binarismos simples do tipo “ganha-se tudo ou perde-se tudo” na disputa cultural. Ele é produzido por meio de repertórios culturais que são negociados, apropriados, subvertidos a partir de confluências de mais de uma tradição cultural, onde não existem mais formas puras (HALL, 2013, p. 381). Para nos posicionarmos, torna-se construtivo “substituir o ‘ou’ pela potencialidade e pela possibilidade de um ‘e’, o que significa a lógica do acoplamento, em lugar da lógica da oposição binária” (HALL, 2013, p. 383).

Ao analisar a dinâmica das trocas de saber e da produção cultural, Ella Shohat e Robert Stam entendem que “o mundo inteiro é uma formação mista” (SHOHAT, 2006, p. 40). Para eles, as diversas formas de produção cultural, e mesmo de produção científica e tecnológica, vistas como ocidentais (SHOHAT, 2006, p. 39), surgem e se desenvolvem a partir da interdependência das diversas culturas espalhadas pelo mundo. As visões binárias quanto aos universos da produção cultural e do saber, a partir de uma perspectiva de dominação, refletem uma visão eurocêntrica do mundo, na qual um modelo europeu centralizador do pensamento e do entendimento de mundo se posiciona como universal, mas em oposição às demais formas de ver, pensar e entender o mundo, vistas como formas periféricas e subalternas. O eurocentrismo reproduz uma visão idealizada do ocidente como

o refinamento do pensamento, em oposição ao não-ocidental como a matéria bruta e irracional do corpo (SHOHAT, 2006, p. 39).

As principais características que compõem essa visão eurocêntrica do mundo são: 1. A visão de que a história segue uma trajetória linear; 2. A progressão natural do Ocidente em direção às instituições democráticas de modelo ocidental, das quais qualquer tipo de desvio são vistas como frutos da violência e da brutalidade; 3. O ocultamento das tradições democráticas não europeias; 4. A naturalização das práticas opressivas do Ocidente, vistas como acidentais e contingenciais, de forma que o colonialismo, o tráfico de escravos e o imperialismo não são vistos como parte da mesma lógica “democrática ocidental”, que abusa do seu poder; 5. A naturalização da apropriação cultural do outro, que nega as conquistas desse outro ao mesmo tempo em que exalta a capacidade europeia de “entender e assimilar” esse outro (SHOHAT, 2006, p. 22).

Como apontam esses autores, o eurocentrismo surgiu, primeiramente, como uma forma discursiva que buscava justificar a exploração promovida pelas grandes potências europeias que espalharam seu modelo de dominação para grande parte do mundo. Essa ampliação e justificação do modelo colonialista europeu naturalizaram suas formas de exploração, e assim, tornaram-se a base ideológica comum também para o imperialismo e para o discurso racista que se estenderam. Como desdobramento, “o eurocentrismo é uma forma de pensar que permeia e estrutura práticas e representações contemporâneas mesmo após o término do colonialismo” (SHOHAT, 2006, p. 21).

Os discursos colonialista e eurocêntrico estão intimamente relacionados, mas enquanto um justifica explicitamente as práticas colonialistas, o segundo as naturaliza na forma de relações hierárquicas de poder. Juntos, eles perpetuam formas de exploração de grupos politicamente hegemônicos sobre grupos politicamente minoritários (SHOHAT, 2006, p. 21).

Mas essas formas de dominação enfrentam oposição dos diferentes grupos politicamente minoritários, e mesmo dentro dos centros produtores desse discurso são constantes as contradições e reposicionamentos. Há movimentos e espaços de oposição situados em diversas partes do mundo, assim como dentro do “núcleo duro do império” (SHOHAT, 2006, p. 16).

As diversas narrativas e representações que surgem desse núcleo também reproduzem as disputas e as diversas vozes que se posicionam ideologicamente no cenário de construção simbólica e de relações de poder situados no universo da cultura popular e de massa. Uma análise que desconside a possibilidade de polifonia, mesmo dentro dessas produções de indústrias culturais de centro, corre o risco de reproduzir o mesmo discurso eurocêntrico excludente que leva ao binarismo centro/periferia (SHOHAT, 2006, p. 16).

“A experiência do cinema e da mídia em geral compõe uma efetiva encruzilhada que exige análises concretas e atentas às particularidades do caso. Se ela é hoje um dado global, administrado pela indústria cultural transnacional, é também um campo de forças de oposição que deixam claro que não se trata de abolir a noção de cultura popular, nem idealizá-la, reconhecendo a dinâmica atual como um jogo de imbricação mútua do local e do global, a inserção num circuito de massa e de possibilidades de afirmação de outra perspectiva na produção e no consumo das representações (por mais instáveis que sejam estas do ponto de vista da filosofia contemporânea)” (SHOHAT, 2006, p. 17).

No campo da imagem, a questão do estereótipo ganha destaque na análise crítica das produções midiáticas e audiovisuais que privilegiam a imagem eurocêntrica na representação do negro.

Na indústria cinematográfica hollywoodiana, desde a filmografia clássica que inclui o polêmico *O Nascimento de uma nação* (D.W. Griffith, 1915), no qual é feita referência exaltadora às práticas racistas na sociedade norte-americana, a construção dos estereótipos limitantes não passaram despercebidos pelos grupos politicamente minoritários que foram retratados nessas representações. Ações políticas como as exercidas pela Associação Nacional para o Progresso das Pessoas de Cor (NAACP) constituíram protestos concretos contra os efeitos devastadores desses estereótipos (SHOHAT, 2006, p. 266).

Mas a desconstrução dos efeitos negativos desses estereótipos envolve também questões complexas e, assim como a própria imagem e discursos eurocêntricos, o estereótipo apresenta contradições e reposicionamentos constantes situados entre os efeitos limitantes do estereótipo e a subversão desses efeitos, como a que ocorre pela ação de atores negros, que podem imprimir características próprias na representação do estereótipo, e assim, se afastar sutilmente dos seus efeitos limitantes. Uma ação que pode transformar representações humilhantes em exercícios de resistência contra o fardo da representação e produzir possibilidades de liberação (SHOHAT, 2006, p. 287).

Além disso, os movimentos e contradições que são inerentes às relações entre diferentes formas de representar e de se imaginar levam a possibilidades em que o próprio grupo estereotipado pode se descobrir de uma forma diferente (HALL, 2013, p. 386). Os efeitos do estereótipo, assim como as categorizações raciais, são complexos e contraditórios, “e embora tais contradições não ofereçam consolo para as vítimas do racismo, qualquer análise complexa deve levá-las em consideração” (SHOHAT, 2006, p. 50).

Como aponta Donna Haraway

“as identidades parecem contraditórias, parciais e estratégicas. Depois do reconhecimento, arduamente conquistado, de que o gênero, a raça e a classe são social e historicamente

constituídos, esses elementos não podem mais formar a base da crença em uma unidade ‘essencial’” (TADEU, 2013, p. 47).

Tanto a análise quanto o posicionamento político frente à questão da raça e do racismo, que tem na representação um de seus importantes instrumentos de construção ou de desconstrução, deve considerar as possibilidades estratégicas de diferentes posicionamentos frente aos determinismos e potencialidades que surgem na contemporaneidade.

Grupos politicamente minoritários como os negros, as mulheres e outras opções de gênero, viveram a terrível experiência histórica das contradições do capitalismo, do colonialismo e do patriarcado (TADEU, 2013, p. 47) e estão “dolorosamente conscientes do que significa ter um corpo historicamente constituído” (TADEU, 2013, p. 51).

Mais do que o conhecimento da realidade de opressão e da naturalização dos processos que constroem essa realidade, Donna Haraway propõem o conhecimento da ficção na qual esses corpos são historicamente constituídos. Propõem pensarmos em termos de corpos tecnologicamente construídos, corpos físicos e políticos nos quais as fronteiras entre o que é natural, ou naturalizado, e o que é artificial, ou artificializado, não são claras. Corpos que são física e politicamente híbridos e capazes de produzir frutíferos acoplamentos tecnológicos. Não mais o “homem natural e universal”, mas sim o ciborgue (TADEU, 2013, p. 37).

“Um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo” (TADEU, 2013, p. 36).

O ciborgue constitui uma nova narrativa e uma nova mitografia que não reconhecem as narrativas universais de origem, pois nelas o corpo historicamente constituído do ciborgue não existe como agente político ativo, apenas como elemento de contraposição.

Ao mesmo tempo, e ironicamente, o ciborgue surge como resultado último dos processos apocalípticos que envolvem a dinâmica capitalista e a subjetivação das narrativas modernas, que abstraem toda a solidez e materialidade do mundo de forma a diluir suas narrativas de referência e a lançar o “homem no espaço” (TADEU, 2013, p. 38).

A consciência do ciborgue se dá a partir do processo de sua constituição histórica e na percepção da condição tecnológica em que se vê inserido, na qual se situa entre os elementos constituintes de uma extensa rede de influência mútua (TADEU, 2013, p. 26). Nessa rede, as diferentes vozes políticas são construídas por meio de filiações por afinidade, mais flexíveis, e não

aquelas por identidade, mais rígidas (TADEU, 2013, p. 48).

Entender a questão racial a partir da lógica da rede e do ciborgue aproxima-se da proposta de Stuart Hall, de substituir a lógica da essencialização e tomar “a lógica do acoplamento, em lugar da lógica da oposição binária”(HALL, 2013, p. 383).

Passamos a entender que a lógica do acoplamento contribui para desnaturalizar e desconstruir as fronteiras entre o que é natural e o que é ficcional.

“A ficção científica contemporânea está cheia de ciborgues – criaturas que são simultaneamente animal e máquina, que habitam mundos que são, de forma ambígua, tanto naturais quanto fabricados (TADEU, 2013, p. 36).

O Afrofuturismo é uma abordagem que trabalha a fronteira entre ficção e realidade política vivida por negros na modernidade e na pós-modernidade. Por meio da ficção científica, busca novas formas de imaginar que não limitem os negros às restrições históricas e aos determinismos raciais que oprimem até mesmo o campo da imaginação, e que foram construídos e naturalizados como universais em meio à modernidade (WOMACK, 2013, p. 9)

O termo Afrofuturismo foi criado 1995, por Mark Dery, escritor de ficção científica que trabalha principalmente o universo do cyberpunk, que o conceitua como a ficção especulativa que trata de questões afro-americanas no contexto da cultura tecnocientífica do século XX (DERY, 1995, p. 180).

Esse autor vê na literatura de ficção científica, um gênero marginal que trabalha o encontro com o outro, um campo estratégico para se pensar questões que sejam próprias aos afro-americanos em meio a sua experiência de modernidade (DERY, 1995, p. 179).

O escritor de Samuel Delany, que trabalha em suas produções de ficção científica as questões de raça, gênero e alteridade, destaca que na modernidade ocorreu o massivo deslocamento e a escravidão de pessoas negras trazidas da África para a América, num processo sistemático de destruição dos referenciais de passado e das relações materiais e simbólicas que ligavam essas pessoas à sua condição de origem e histórica (DERY, 1995, p. 212).

Como aponta a escritora Toni Morrison, dentro da modernidade os negros viveram a real

“experiência da captura, roubo, abdução, mutilação e escravidão. Foram submetidos às reais condições de uma existência sem lugar, alienada, deslocada e desumanizada, que filósofos como Nietzsche definiram depois como a quintessência moderna” (ESHUN, 2003, p. 288, tradução nossa).

Essa experiência de uma existência sem lugar, condicionada à imposição da força e do controle do outro, levou a uma condição política em que, sem passado, sem possibilidade de voz e sem o reconhecimento de sua humanidade, sua própria consciência esteve condicionada à consciência do outro, ao mundo e à percepção do outro. Essa condição foi chamada pelo sociólogo afro-americano W.E.B. Du Bois de “dupla consciência” (CUTIE, 2011, p. 4), uma forma de consciência de si próprio construída no modo como o negro teve sua experiência de mundo condicionada à consciência e à visão do outro. Uma consciência inequivocamente híbrida.

Diretamente ligados a essa ruptura histórica, o racionalismo moderno e o pensamento iluminista contribuíram para cristalizar e naturalizar o racismo construído por meio da escravidão.

Paul Gilroy observa que o projeto iluminista de apreensão e compreensão do mundo teve por características a ideia de sua universalidade, da fixação de significados e da coerência dos sujeitos (GILROY, 2012, p. 126). Mas a universalidade e os significados produzidos e fixados por esse “sujeito e pensamento universal” são eurocêtricos, o que conduziu muitos grupos social e politicamente minoritários a diversas formas de constrangimento e opressões raciais produzidas por mecanismos e aparatos de conhecimento que se apresentavam, e se apresentam, como racionalmente transparentes.

Dentro de um projeto social que pregava valores universais de liberdade, igualdade e fraternidade, os negros trazidos para a América foram submetidos a uma condição em que, como escravos, não eram reconhecidos como humanos, e sim como objetos, propriedades, máquinas de trabalho (CUTIE, 2011, p. 4). E no contorno de um pensamento racionalista de pretensão universal, essa relação buscou justificar-se, política e teoricamente, ao classificar os negros como seres biologicamente inferiores (GILROY, 2012, p. 101), ou como não-humanos (CUTIE, 2011, p. 3).

A diáspora e a escravidão configuraram uma espécie de trauma coletivo para o negro, ocorrido na base da própria modernidade, que produziu efeitos de exclusão de toda ordem para pessoas negras. Sua extensão se mostra nas disputas por equiparação e reparação que ocorrem ainda hoje, que indicam que esse trauma persiste na contemporaneidade (ESHUN, 2003, p. 288). A produção e a crítica Afrofuturista buscam evidenciar e desnaturalizar essas narrativas modernas universais que oprimem e segregam pessoas negras.

Na análise do sociólogo indiano Arjun Appadurai quanto à dimensão cultural e global dessa narrativa moderna que “se deseja de aplicabilidade universal” (APPADURAI, 2004, p. 11) ele destaca que na atualidade esta narrativa foi deslocada para as ruas, e que ela permeia a vida comum de muitas pessoas, o que interfere diretamente nas formas como as pessoas se imaginam como indivíduos nacionais, locais ou globais.

Appadurai sugere que

“houve nessas duas últimas décadas uma transformação com base nas transformações tecnológicas do século XIX, em que a imaginação se tornou num fato coletivo, social. E esta evolução está por sua vez na base da pluralidade de mundos imaginados” (APPADURAI, 2004, p. 16, tradução nossa).

Esse autor reconhece a ampla aceitação por parte da antropologia canônica do século XIX da ideia de que todas as sociedades produziram suas diferentes versões da arte, do mito e da lenda como expressão de sua própria transcendência e enquadramento social. E que nos sonhos, a imaginação ganharam forma no espaço do inconsciente, no qual são superadas as emoções e sensações interditas que lhe permitiram integrar seus desejos e a possibilidade de construção de sentido na vida social (APPADURAI, 2004, P. 16).

Mas para ele, na contemporaneidade a imaginação ganha uma nova dimensão social, pois ela “saiu do particular espaço expressivo da arte, mito e ritual para passar a fazer parte da atividade mental cotidiana da gente vulgar de muitas sociedades” (APPADURAI, 2004, p. 17, tradução nossa). Um tipo de deslocamento que faz com que pessoas comuns comecem a dar sinais de visões de mundo que lhes são mais próprias e que refletem anseios e desejos construídos no cotidiano. Algo consolidado pelo grande deslocamento de pessoas e pela mediatização (APPADURAI, 2004, p. 17).

Segundo esse autor, o grande deslocamento de pessoas por diásporas, turismo e pelos vários tipos de migrações por trabalho, guerras, perseguições políticas, condições de miséria e de esperança, além de muitas outras, fazem com que as pessoas que vivem, direta ou indiretamente, esses deslocamentos, levem para novas localidades as formas de imaginar trazidas de seu local de origem, as quais não se apagam nem se anulam, antes, são reconfiguradas individual e coletivamente (APPADURAI, 2004, p. 17).

Diferente dos deslocamentos do passado, esse movimento torna-se agora mediado por dispositivos de comunicação de massa, como a televisão, o vídeo, o rádio, os jornais e os telefones, que alimentam e mantêm vivas, não apenas as lembranças das antigas formas de imaginar seus locais e laços de origem, mas também as formas de imaginar que se dão em seus novos laços e afetos construídos nos locais para onde vão. Formas de imaginar e sentir que se misturam em sua nova experiência de espaço e que “são profundamente afetados por um imaginário midiático que frequentemente transcende o espaço nacional” (APPADURAI, 2004, p. 18).

Afirma que é crescente a percepção de que o consumo de produtos de comunicação de massa não produz apenas alienação, como já foi sugerido por críticos da escola de Frankfurt, ao invés disso, existem sinais de que esse consumo também “origina em todo o mundo resistência, ironia,

seletividade e, em geral, impulso para a ação” (APPADURAI, 2004, p. 19, tradução nossa). O autor cita o exemplo de como terroristas acabam por modelar sua própria imagem à do personagem Rambo, uma representação que, de forma bastante evidente, propaga valores norte-americanos de supremacia bélica, cultural e política em relação aos grupos retratados, mas que são apropriados por esses grupos para fins próprios (APPADURAI, 2004, p. 19).

O autor observa que

“a mega-retórica da modernização para o desenvolvimento (crescimento econômico, alta tecnologia, agricultura industrializada, ensino, militarização) está ainda presente em muitos países. Mas é frequentemente pontuada, interrogada e domesticada pelas micronarrativas do cinema, da televisão, da música e de outras formas de expressão que permitem que a modernidade seja reescrita mais como globalização vernacular e menos como uma concessão em larga escala às políticas nacionais e internacionais” (APPADURAI, 2004, p. 23, tradução nossa).

O anime pode ser entendido como um conjunto de técnicas de animação e de produção de narrativas visuais que conecta e produz algumas dessas micronarrativas derivadas de uma modernidade “universal” e tecnológica.

Como aponta o professor e pesquisador Thomas Lamarre, há uma tendência em se imaginar o anime como algo que pertence a um universo de alta tecnologia, porém, muito do que é produzido no anime é “descaradamente *low-tech*” (LAMARRE, 2009, p. xiii, tradução nossa). Uma característica que surge mais da grande dinâmica e troca entre seus espectadores e realizadores que faz com que a intensa produção das narrativas dessa indústria cultural pareça estar sempre um pouco à frente da nossa capacidade crítica de compreensão de sua lógica (LAMARRE, 2009, p. xiii).

Na linguagem do anime, o *cel animation* é a principal técnica de animação empregada por estúdios de animação japoneses na produção de suas narrativas visuais, uma técnica que utiliza o desenho manual para a produção de frames quadro-a-quadro. Uma tecnologia já utilizada nos primórdios das experimentações do cinema, mas que foi inserido na dinâmica de produção midiática do anime de forma a maximizar essa linguagem como um ponto nodal de uma rede transmidiática “que vincula e amplia a série em suas formas narrativas e não narrativas através de interfaces de mídia e plataformas, tais como o computador, a televisão, do cinema e do telefone celular” (LAMARRE, 2009, p. xiv)

O anime surge como uma gama de plataformas e convenções estéticas que são distribuídas e produzidas em escala transnacional (LAMARRE, 2009, p. xiv), capaz de convergir tecnologias e narrativas incipientes na modernidade que, ao se encontrar e se reconfigurar, produzem novas tec-

nologias e novas narrativas divergentes numa condição pós-moderna global (LAMARRE, 2009, p. xvi).

Nossa análise da representação do negro situa-se no ponto de encontro dos deslocamentos entre modernidade e pós-modernidade, dos modelos restritivos da alta cultura europeia para os modelos de cultura de massa e de consumo norte-americanos, que hoje são também globais e transnacionais, como novo cenário de disputa e prática de políticas culturais, das práticas colonialistas de diáspora e escravidão para as ambiguidades da mediação por linguagens e dispositivos de comunicação em massa, tal como o anime. É nesse ponto de encontro que iniciamos nossa análise da série televisiva *Afrosamurai*.

Objeto de estudo

A série *Afrosamurai* é uma animação produzida por realizadores japoneses e norte-americanos que foi lançada em 2007, na forma de uma série televisiva dividida em cinco episódios.

O universo da série é uma criação de Takashi Okazaki, que o escreveu no formato de mangá, e em seu formato de anime foi produzido pelo estúdio japonês Gonzo. A série televisiva foi dirigida por Fuminori Kizaki e Jamie Simone e o roteiro escrito por Tomohiro Yamashita, Derek Draper e Chris Yoo. O anime contou ainda com a participação dos afro-americanos Samuel Jackson na coprodução e dublagem, e do rapper RZA na produção da trilha sonora.

Ainda em sua fase de produção, o co-produtor Eric Calderon, então vice-presidente de assuntos criativos do grupo *International GDH*, que tem o estúdio *Gonzo* como um de seus filiados, apresentou o personagem a parceiros da indústria cinematográfica de Hollywood com a intenção de produzir uma animação que reunisse as características do estilo japonês de animação e o talento artístico e comercial de realizadores e produtores norte-americanos, a fim de que a animação *Afrosamurai* pudesse penetrar o mercado norte-americano e global de entretenimento audiovisual.

Entre os realizadores para os quais o personagem foi apresentado estava o renomado ator e produtor afro-americano Samuel Jackson, que se identificou com o personagem e decidiu participar de sua realização na forma de uma parceria transnacional entre realizadores norte-americanos e japoneses, voltada para uma produção de apelo comercial global. A série foi inicialmente exibida nas redes televisivas Spike TV, Adult Swim/Bravo e MTV/ABC2.

Para fins de análise, buscamos maior atenção à especificidade do objeto e optamos por sua forma narrativa, tanto em sua dimensão e estrutura mitológica quanto em sua narrativa visual de anime.

Em sua dimensão narrativa, *Afrosamurai* é uma ficção científica que se passa em um Japão feudal e hipertecnológico, que conta a história do personagem Afrosamurai.

No universo da série, existe um tipo de mito no qual duas bandanas de poder conferem um determinado status de poder sobre o mundo: a bandana do *Number One* e a bandana do *Number Two*. O portador da bandana do *Number One* é um tipo de deus que não pode ser desafiado por ninguém, exceto pelo portador da bandana do *Number Two*, que por sua vez pode ser desafiado por qualquer um que tenha o desejo de desafiar o *Number One*.

O pai de Afrosamurai, como o atual portador da bandana do *Number One*, é desafiado e morto por Justice, o então portador da bandana do *Number Two*, e agora o novo *Number One*. A violenta morte do pai do jovem Afro pelas mãos de Justice lhe preenche de desejo de vingança, o que irá determinar o seu destino e sua jornada em meio ao universo da série. Para desafiar Justice, ele terá que crescer e se tornar um guerreiro capaz de ser o portador da bandana do *Number Two*, e assim, desafiar Justice para alcançar a vingança pela morte de seu pai.

Propomos que esse anime trabalha elementos narrativos que o caracterizam como uma saga de herói e nesse sentido se aproxima de filmes como *Star Wars* (Lucas, 1977) e *Matrix* (Irmãos Wachowski, 1999). Porém, na série *Afrosamurai* essa saga apresenta a característica particularmente interessante de ter um protagonista negro. Um protagonista que reúne as características de um samurai japonês, assim como a imagem do estereótipo do negro violento inspirado no cinema norte-americano produzido na década de 60, que ficou conhecido como cinema *Blaxploitation*.

Esse objeto nos coloca um interessante debate quanto a um tipo de apropriação temática de caráter comercial, que explora a imagem do estereótipo do negro como forma de atrair um público variado e global, e a possibilidade de um tipo de empoderamento para o negro em meio ao universo de representação do anime, no qual não são observados protagonistas ou personagens de destaque que sejam negros.

Para nos posicionarmos quanto a esse debate, lançamos o seguinte questionamento principal para a análise desse objeto: como a representação de um personagem principal negro no anime *Afrosamurai* pode contribuir para produzir efeitos de inclusão ou exclusão social para o negro numa sociedade globalizada?

Entendemos por efeitos de inclusão social a apropriação da linguagem e da narrativa do anime para tratar de algumas questões que sejam relevantes e próprias aos negros (SHOHAT, 2006, p. 312) em meio a um mercado e sociedade globalizados, e por efeitos de exclusão social, a apropriação da imagem do negro como resultado de interesses comerciais alheios às questões próprias dos negros (SHOHAT, 2006, p. 275) e a consolidação de paradigmas limitantes da representação que ampliam a condição de marginalização social do negro (SHOHAT, 2006, p. 270).

Para respondermos nossa questão principal, buscamos responder também às seguintes questões secundárias que envolvem nosso objeto: trata-se de uma representação somente como apropriação temática? Há elementos de representação e auto representação que dão voz a algumas especificidades do negro? Em relação a estereótipos e paradigmas de representação, é possível apontar aspectos positivos ou negativos da narrativa visual do anime *Afrosamurai*? Quais?

Nossa hipótese inicial é a de que essa representação não contribui para a produção de efeitos de inclusão para o negro, pois não traz questões que são próprias a eles em meio a uma sociedade globalizada e também por reforçar a imagem do estereótipo do negro violento.

As questões que citamos acima servirão de referência para nossa análise da série *Afrosamurai*, primeiramente de sua construção narrativa como estrutura de mito, e depois, como uma narrativa visual que articula e reconfigura os elementos dessa estrutura mitológica. Dessa forma, verificaremos nossa hipótese e lançaremos um parecer conclusivo quanto a análise de nosso objeto de estudo.

Justificativa

Como aponta Stuart Hall, ainda que persista uma condição marginal no cenário *mainstream*, a produção cultural que envolve o negro e seus meios de expressão nunca foi tão produtiva quanto hoje. Uma produção que envolve uma complexidade maior que a simples apropriação comercial do tipo “nada muda, o sistema sempre vence” (HALL, 2013, p. 376). Sempre há espaços de disputa, para conquistas ou derrotas, nas práticas de políticas culturais.

É necessário compreender as tramas mais complexas que envolvem a produção midiática e cultural num cenário que é cada vez mais global. Se de um lado, esse cenário abre novas possibilidades de expressão para grupos politicamente minoritários, por outro deve ser considerada a profunda ambivalência que o pós-modernismo global traz em relação à valorização das diferenças, sua fascinação por uma “dose de diferença étnica”, mas apenas o suficiente para “temperar” o desejo de manter as diferenças sociais historicamente construídas (HALL, 2013, p. 375).

O pós-modernismo – que surge não como rompimento, mas como desdobramento da modernidade – trouxe a ambígua reconfiguração de cenários políticos e culturais nos quais são colocados em negociação, e por vezes, em conflito, velhas estruturas e cenários mais rígidos de exercício de poder político contra novas estruturas e cenários mais dinâmicos desse mesmo exercício (BAUMAN, 2001, p. 16).

Em meio a um discurso moderno e pós-moderno que “se declara e se deseja universal”

(APPADURAI, 2004, p. 11), Arjun Appadurai sugere que houve, nas últimas décadas do século XX, profundas transformações tecnológicas no campo da comunicação eletrônica que “transformaram o campo da mediatização de massas porque oferecem à construção de eus imaginados e de mundos imaginados novos recursos e novas disciplinas” (APPADURAI, 2004, p.14).

Essas transformações permitem a produção de novas mitografias, assim como a pluralidade de mundos imaginados, que surgem das diferentes formas como são apropriados os discursos de uma modernidade que se espalha para o cotidiano do consumo e da mediatização (APPADURAI, 2004, p. 17).

A análise da série *Afrosamurai* pode contribuir para entendermos alguns dos desdobramentos desse cenário cultural global, no qual produções midiáticas podem surgir do encontro entre determinismos raciais historicamente construídos com novas oportunidades de expressão cultural e de construção política para pessoas negras.

O debate sobre produtos culturais como a série *Afrosamurai* pode revelar ainda como uma produção midiática voltada para uma sociedade globalizada permite reunir diferentes abordagens e políticas culturais que estão em permanente disputa e negociação num cenário dinâmico de trocas e apropriações culturais.

Metodologia

A análise de uma produção audiovisual permite muitas metodologias e abordagens, tais como a análise textual, a análise de conteúdo, a análise de som e imagem (PENAFRIA, 2009, p. 5), assim como a análise de aspectos de sua produção e distribuição (BORDWELL, 2013, p. 77), ou de sua construção narrativa (BORDWELL, 2013, p. 143).

A metodologia adotada nesse trabalho é a da análise de conteúdo, na qual se busca compreender os significados manifestos ou ocultos das comunicações (SEVERINO, 2007, p. 121). Nessa análise “as linguagens, a expressão verbal, os enunciados, são vistos como indicadores significativos, indispensáveis para a compreensão dos problemas ligados às práticas humanas e seus componentes psicossociais” (SEVERINO, 2007, p. 121).

Mas em nossa análise, que tem como objeto uma produção audiovisual do anime, destacamos que a imagem pode interferir diretamente na significação dos conteúdos produzidos.

Como aponta Thomas Lamarre, as pesquisas e análises que abordam o anime frequentemente ignoram sua característica própria de narrativa que trabalha a imagem em movimento (LAMARRE, 2009, p. ix). Segundo esse autor, uma análise mais produtiva pode ser

alcançada ao considerarmos a especificidade da linguagem do anime como uma tecnologia que trabalha a imagem em movimento para produzir suas narrativas visuais, assim como uma linguagem que permite pensar a experiência e a condição tecnológica na qual está inserida (LAMARRE, 2009, p. x).

Dessa forma, nossa metodologia é a da análise de conteúdo, mas aberta a análise da imagem na medida em que essa também influencia nos significados que podem ser apreendidos a partir do conteúdo. Como veremos no capítulo três, a narrativa visual do anime *Afrosamurai* compõe uma das abordagens que “negociam” seus significados em meio à construção narrativa da série, uma que está mais ligada à experiência de modernidade, ou pós-modernidade, vivida pelos japoneses.

Como já citado, nossa análise concentra-se na dimensão narrativa da série. Essa análise envolve um processo de decomposição dessa narrativa com o objetivo de “explicar/esclarecer o funcionamento de um determinado filme e propor-lhe uma interpretação” (PENAFRIA, 2009, p. 1). Vamos decompor a construção narrativa da série em duas etapas.

Na primeira, vamos decompor a história como um tipo de narrativa mitológica, estruturada como uma jornada de herói, na qual serão identificadas as partes principais e as questões a elas relacionadas. Essas questões serão aquelas que consideraremos como potencialmente relevantes para o negro na construção de uma representação que envolve o protagonista da série.

Nessa etapa, torna-se relevante o fato de que nosso objeto de estudo está situado no universo da produção audiovisual *mainstream* que trabalha a imagem de um estereótipo do negro. Como apontam Ella Shohat e Robert Stam, “a abordagem baseada nos estudos de estereótipos deve confrontar uma série de armadilhas teóricas e políticas” (SHOHAT, 2006, p. 289).

Por um lado, a preocupação com imagens exclusivamente positivas ou negativas acaba por conduzir a análise crítica a um tipo de essencialismo na representação de um determinado grupo social, algo que pode desconsiderar a complexidade, e mesmo as contradições, que fazem parte da constituição desse grupo social como um agente político dinâmico que articula e reconstrói continuamente as suas diferenças e aproximações dentro do grupo, ou dos vários grupos aos quais pertence (SHOHAT, 2006, p. 289). Assim, uma análise crítica que avalie apenas a imagem negativa do estereótipo corre o risco de cair, por outra via, no mesmo determinismo limitante que busca desconstruir.

Por outro lado, não se pode desconsiderar que a consolidação da imagem do estereótipo, como a do negro violento e bestial, por exemplo, amplia os efeitos de exclusão social vividos por grupos minoritários em meio às sociedades em que vivem. Deve-se considerar que “a tendência da mídia de apresentar negros como delinquentes em potencial tem impacto direto sobre a vida das comunidades negras” (SHOHAT, 2006, p. 270). Pois, mais do que uma forma de entretenimento,

como apontam Shohat e Stam, “a representação também é política, na medida em que o exercício político não é direto, mas representativo” (SHOHAT, 2006, p. 268).

Os efeitos negativos do estereótipo podem transitar entre o desconforto até a consolidação de políticas sociais preconceituosas que induzem a atos de agressão, ou mesmo de morte, contra o grupo estereotipado (SHOHAT, 2006, p. 269). Mas o mesmo estereótipo pode também ser apropriado pelos grupos representados, de forma a constituir, por vias mais sutis e por vezes ambíguas, uma agenda própria que trate de questões que lhe são relevantes, inseridas e escondidas em meio à construção do estereótipo (SHOHAT, 2006, p. 287).

Stuart Hall destaca que não há como fugir das políticas de representação que compõem o cenário de disputa política e cultural (HALL, 2013, p. 384) e que essas políticas não atingem somente pessoas negras, mas se estendem também “para outras etnicidades marginalizadas, assim como o feminismo e as políticas sexuais no movimento de gays e lésbicas” (HALL, 2013, p. 376).

Como apontam Shohat e Stam, “a questão crucial em torno dos estereótipos e distorções está relacionada ao fato de que grupos historicamente marginalizados não têm controle sobre sua própria representação” (SHOHAT, 2006, p. 270).

Assim, após identificarmos essas questões, vamos demonstrar como a construção narrativa da série *Afrosamurai* pode constituir um tipo de voz própria para o negro, capaz de trazer algumas questões que lhe são relevantes no universo da representação da ficção científica.

Para demonstrar que a construção narrativa da série pode dar voz e tratar de algumas dessas questões, vamos analisá-las a partir da perspectiva que o Afrofuturismo lança sobre a relação entre a representação do negro na ficção científica e a desconstrução de determinismos raciais, como forma de apropriação e construção próprias das formas como os negros se imaginam e são imaginados em meio aos universos da representação e da ficção científica.

Na segunda etapa vamos decompor a narrativa visual da série, na qual serão consideradas as especificidades do anime como linguagem que trabalha a imagem em movimento. Para isso, adotaremos a abordagem que Thomas Lamarre lança sobre as especificidades da linguagem do anime. A partir dessa abordagem, poderemos demonstrar como o possível tratamento de questões que são próprias aos negros na série *Afrosamurai* está, necessariamente, em permanente negociação e disputa com outra abordagem sobre a experiência japonesa de modernidade e pós-modernidade.

Por fim, concluiremos nossa análise ao reconstruirmos as partes decompostas da dimensão narrativa da história e da imagem da série *Afrosamurai*, por meio da qual poderemos propor uma interpretação sobre o fato da construção narrativa da série *Afrosamurai* poder tratar, ou não, de questões que são próprias aos negros e sobre os efeitos positivos ou negativos que a representação do protagonista negro na série *Afrosamurai* pode gerar em meio a uma sociedade globalizada.

Estrutura do trabalho

O trabalho está dividido em três capítulos nos quais fazemos nossa decomposição e análise da dimensão narrativa da série *Afrosamurai* e uma conclusão na qual reunimos e reestruturamos as partes analisadas nos três capítulos anteriores a fim de que possamos lançar nossa interpretação conclusiva sobre a questão da representação do negro.

No primeiro capítulo, demonstramos que a construção narrativa da série *Afrosamurai* está estruturada no formato da jornada de um herói. Demonstraremos também que essa construção narrativa se dá na forma de uma arquitrama, composta por duas subtramas, nas quais identificamos algumas questões desta saga que podem ser relevantes para o negro na sua representação numa sociedade globalizada. Para isso, utilizaremos a estrutura narrativa do monomito proposta por Joseph Campbell, também conhecida como a jornada do herói.

Após, analisamos algumas características do cenário político, econômico e social norte-americanos de meados da década de 60, que foram importantes para a constituição do cinema *Blaxploitation*, no qual a representação do negro no cinema ocupou papel de destaque. Nessa análise apontamos algumas das características e particularidades da representação do negro nesse cinema que são trazidas para a representação do protagonista negro da série *Afrosamurai*.

A partir da estrutura narrativa do monomito e da análise das particularidades da representação do negro vindas do cinema *Blaxploitation* fazemos uma primeira análise da construção narrativa da série com foco na questão do estereótipo, uma das principais questões sobre estudos de representação racial (SHOHAT, 2006, p. 261).

No segundo capítulo, demonstramos como o universo do entretenimento e da ficção científica são empregados pela abordagem do Afrofuturismo para tratar de questões que são politicamente próprias e relevantes para negros, principalmente como instrumento para a desconstrução de determinismos raciais. E como o tratamento dado às questões que identificamos na estrutura narrativa da série *Afrosamurai* trazem aspectos dessa desconstrução buscada por essa abordagem.

Para isso, iniciamos com a apresentação de algumas das principais características da relação entre questões políticas relevantes para os negros e a ficção científica, seguida da citação e breve apresentação de produções realizadas de acordo com a abordagem do Afrofuturismo. Após, a partir dessa mesma abordagem, fazemos nossa análise sobre como as três questões principais identificadas nas estruturas da arquitrama e das duas subtramas da série *Afrosamurai* podem ser relevantes para o tratamento de questões próprias aos negros em meio a uma sociedade globalizada.

Acrescentamos à perspectiva do Afrofuturismo algumas contribuições do Manifesto Ciborgue (1985) de Donna Haraway, no que trata da relação entre apropriação tecnológica e construção

política. Da mesma forma, acrescentamos algumas contribuições sobre a relação entre modernidade e globalização vindas da abordagem de Arjun Appadurai sobre esse tema.

No terceiro capítulo, demonstramos como as técnicas de animação empregadas no anime fazem de *Afrosamurai* uma obra avessa às convenções tradicionais do cinema. Começaremos apresentando os principais componentes da *cel animation*, a técnica de animação utilizada na série *Afrosamurai* e amplamente empregada por estúdios japoneses. Falaremos também da imagem superplanar, um dos tipos de imagem produzidos por essa técnica de animação, e da abordagem do *Superflat*, uma que trata da experiência japonesa de modernidade e pós-modernidade.

A partir da apresentação dos principais componentes da *cel animation* e da abordagem do *Superflat*, faremos a análise da narrativa visual da série *Afrosamurai*, onde demonstraremos que a técnica de animação e composição utilizadas na série auxiliam na construção do aspecto Afrofuturista da obra, mas de forma a comutar com aspectos da abordagem estética japonesa do *Superflat*.

Por fim, na conclusão, reunimos os vários aspectos observados na análise dos capítulos anteriores, a partir do que verificaremos nossa hipótese e lançaremos nossa interpretação conclusiva sobre a questão da representação do negro.

CAPÍTULO 1. A SAGA DE UM HERÓI NEGRO

Nesse primeiro capítulo, demonstraremos que a construção narrativa da série *Afrosamurai* está estruturada no formato da saga do herói e indicaremos algumas questões desta saga que podem ser relevantes para representação do negro numa sociedade globalizada. Para isso, utilizaremos a estrutura narrativa do monomito proposta por Joseph Campbell, também conhecida como a jornada do herói. Uma estrutura bastante utilizada em filmes de ficção para conferir um aspecto épico à construção narrativa.

Após, vamos analisar algumas características do cenário político, econômico e social norte-americanos de meados da década de 60, que foram importantes para a constituição do cinema *Blaxploitation* no qual a representação do negro no cinema ocupou papel de destaque. A partir dessa análise, apontaremos algumas das características e particularidades da representação do negro nesse cinema que são trazidas para a representação do protagonista da série *Afrosamurai*.

A partir da estrutura narrativa do monomito e da análise das particularidades da representação do negro vindas do cinema *Blaxploitation* faremos uma primeira análise da construção narrativa da série com foco na questão do estereótipo, uma das principais questões sobre estudos de representação racial (SHOHAT, 2006, p. 261).

1.1 O monomito

Ao analisar variados ritos de passagem, religiões, lendas e mitos de diversas partes do mundo, assim como vários relatos de pacientes tratados pela aplicação de técnicas da moderna psicanálise, o mitólogo Joseph Campbell identificou um determinado padrão que compõe uma estrutura mitológica que ele chamou de monomito (CAMPBELL, 2007, p. 40).

Essa estrutura é formada por um conjunto de descrições, personagens imaginados ou históricos, divindades, circunstâncias e situações que simbolizam os vários ritos de passagem entre diferentes estágios da vida e da aventura humana no mundo. Descrições que constituem o percurso padrão que envolve as etapas cíclicas de “separação-iniciação-retorno” (CAMPBELL, 2007, p. 36), que ajudam a simbolizar e compreender as diferentes etapas dos ciclos vividos pelo indivíduo no grupo social em que está inserido.

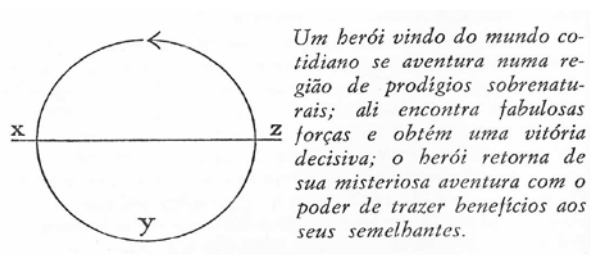


Fig. 1– Estrutura cíclica do monomito descrito por Campbell (CAMPBELL, 2007, p. 36).

As narrativas mitológicas que reproduzem os momentos e ritos de passagem desse percurso buscam preparar os indivíduos de uma determinada cultura para as transformações que envolvem seu trajeto em meio aos desafios das etapas de nascimento, vida, morte e recomeço para o próprio indivíduo e também para a sociedade na qual ele vive.

Como aponta Campbell, a estrutura do monomito é dividida em três grandes estágios: o primeiro é o da separação ou partida, o segundo é o estágio das provas e vitórias, e o terceiro é o estágio do retorno e reintegração à sociedade (CAMPBELL, 2007, p. 40).

Em sua aventura, o herói torna-se o portador do destino simbólico de todos, e para obter sucesso deve superar os desafios que lhe são impostos, que lhe trarão o conhecimento, as habilidades e o crescimento necessários para alcançar seu estado de plenitude (CAMPBELL, 2007, p. 40).

Alguns momentos e desafios dessa aventura são identificados por Campbell como as chaves da estrutura do monomito (CAMPBELL, 2007, p. 241), que podem levar a diferentes interpretações de acordo com o indivíduo e com o grupo em que elas são observadas. É por meio da identificação dessas chaves que Campbell reconhece a estrutura do monomito e a partir delas torna possível a compreensão de algumas de suas simbologias.



Fig. 2– As chaves da jornada do herói (CAMPBELL, 2007, p. 241).

Ainda que essa estrutura venha da identificação de chaves recorrentes, ela não se apresenta de uma única forma. Sua condição de unidade vem da forma cíclica e do padrão separação-iniciação-retorno, que podem conferir diferentes analogias e significados simbólicos, assim como compor variações da forma do monomito.

Uma das formas em que a estrutura do monomito se apresenta é a da sintonia com o pai (CAMPBELL, 2007, p. 126). Essa forma do monomito simboliza os ritos de passagem da vida infantil para a vida adulta de um indivíduo masculino. Sua principal característica é a relação ambígua estabelecida entre o pai e o filho no percurso dos três grandes estágios do monomito.

Por um lado, o pai representa aquele que, junto com a mãe, detém o poder da criação da vida que é concedida ao filho. Essa é a imagem do pai criador, o pai amoroso. Por outro, quando o filho sai da infância e se separa da proteção materna e fraterna, passa a viver os desafios e possibilidades da vida adulta.

Quando pai e filho estabelecem uma relação de disputa pelo espaço da criação (CAMPBELL, 2007, p. 133) a figura do pai amoroso passa então a ser a do pai ogro (CAMPBELL, 2007, p. 128), aquele que impõe desafios e representa o violento rompimento da proteção materna e a ameaça de morte para o filho que deve entrar na idade adulta.

Para o filho, a imagem do pai torna-se um tipo de imagem de deus, pois ele é o portador do poder da criação e também o da destruição. Cabe ao filho provar seu valor como adulto para que, no ciclo de separação-iniciação-retorno, ele se mostre digno de substituir o pai e ele mesmo tornar-se semelhante ao pai, portador do poder de vida e de morte sobre os outros que darão continuidade ao ciclo.

O jovem que se aproxima da vida adulta deve então se mostrar capaz de suportar o desafio. Deve primeiramente aceitar ou ser lançado nesse desafio, o que dará início à sua aventura, a chave do monomito caracterizada por Campbell como o chamado para a aventura (CAMPBELL, 2007, p. 59).

Seu início constitui o abandono da vida infantil, a chave da passagem pelo primeiro limiar (CAMPBELL, 2007, p. 82), rumo a uma trilha de desafios desconhecidos que ele deve percorrer, que constituem o processo de passagem da proteção da infância para o risco da vida adulta, a chave do caminho de provas (CAMPBELL, 2007, p. 102).

Nessa aventura, o jovem passa por um estágio de transição, em que não pertence mais ao universo infantil, mas também não provou seu valor como adulto. Torna-se apenas um candidato potencial para renascer como um adulto e por isso se encontra num lugar desconhecido, às vezes dado como morto, onde compartilha do sentimento de proteção proporcionado pelo ventre da mãe, que começa a desfazer-se, e da ambígua possibilidade de morte ou de nascimento para uma nova

vida como um adulto, o que constitui a chave do monomito em que o herói está no ventre da baleia (CAMPBELL, 2007, p. 91).

Esse sentimento de proteção e possibilidade de novo nascimento pode ser simbolizado pela mulher, que reúne as imagens da proteção como a mãe e a do prazer como a amante. Mas o jovem que ainda não está preparado para a vida adulta não pode, efetivamente, conciliar essas duas imagens presentes na mulher. O encontro com a mulher pode levá-lo a uma escolha prematura de uma imagem em detrimento da outra, o que pode comprometer sua empreitada.

Esses são os elementos da chave do monomito da mulher como tentação (CAMPBELL, 2007, p. 121). Uma chave que simboliza um tipo de dúvida e de teste para a maturidade do herói, que ainda não foi realmente alcançada, que pode ter como implicações: o atraso da jornada, a recuperação e o fortalecimento do herói, ou mesmo o término prematuro da jornada que deveria ter sido percorrida.

Superada a etapa da dúvida, o jovem deve estar apto para entrar na vida adulta. Essa é a chave do limiar dos dois mundos, quando o herói deve renascer como um adulto apto para enfrentar as duas faces do pai: o pai amoroso e o pai ogro (CAMPBELL, 2007, p. 133).

Mas para enfrentar o pai, o jovem herói deve abandonar o ego infantil, o seu antigo eu, e deve renascer como um adulto. O abandono do antigo eu e a transcendência para uma nova forma do eu constituem a chave da apoteose (CAMPBELL, 2007, p. 144). Ele deve descobrir “que ele e seu oposto são, não de espécies diferentes, mas de uma mesma carne” (CAMPBELL, 2007, p. 110) deve também assimilar o seu oposto, a face do pai que é parte do “seu próprio eu insuspeitado” (CAMPBELL, 2007, p. 110). Ao descobrir e assimilar seu oposto, ele passa a deter também o poder de vida e de morte.

Porém, o movimento desse ciclo envolve ainda a substituição do pai, aquele que deve dar lugar ao filho que traz o novo aprendizado de sua transformação.

Quando o pai ou o herói, que são dois e um ao mesmo tempo, rompe o ciclo de separação-iniciação-retorno em benefício próprio, torna-se o tirano: aquele que deseja impor o seu poder ao mundo, moldar o mundo à sua própria forma e garantir que seu poder não possa ser questionado (CAMPBELL, 2007, p. 333).

Como o tirano, sua imagem de pai ogro sobrepõe a imagem do pai criador e o desequilíbrio desse ato reflete no desequilíbrio de todo o ciclo, de todo o mundo, para tudo e para todos. Quando isso ocorre, cabe ao herói combater a face do tirano e restaurar o movimento original do ciclo (CAMPBELL, 2007, p. 331).

Mas o tirano mantém o mesmo valor ambíguo da imagem do pai, pois na leitura de Campbell, o tirano representa as forças antagônicas que dificultam o movimento do ciclo, mas que

também produzem os desafios que levam o herói ao seu crescimento. O tirano é o agente da estabilidade, enquanto o herói é o agente da mudança (CAMPBELL, 2007, p. 336). Dessa forma, mesmo a posição do tirano compõe parte necessária da jornada do herói.

Ocorre então para o herói a alternância entre uma conduta reta e uma errônea, as contradições dessa alternância são característica do próprio ciclo de separação-iniciação-retorno que renova o mundo.

“Tal como a história do universo, assim também na história das nações: a emanção leva à dissolução, a juventude à velhice, o nascimento à morte, a vitalidade criadora da forma ao peso morto da inércia” (CAMPBELL, 2007, p. 336).

Ao combater e vencer o aspecto obstinado do pai tirano, o herói liberta as energias vitais que alimentarão o universo (CAMPBELL, 2007, p. 336), e assim, conclui o difícil ciclo de transformação que envolve os dois primeiros estágios de sua saga: o da separação e o do caminho de provas.

Para concluir o terceiro e último estágio da saga, o herói deve então voltar e se reintegrar ao seu povo para trazer a boa-nova de sua transformação (CAMPBELL, 2007, p. 195), o que encerra o ciclo de sua jornada.

Um ciclo que será vivido por outros possíveis heróis, sucessivamente.

1.2 A saga de Afrosamurai

No primeiro episódio da série *Afrosamurai* temos Afro ainda criança, junto ao seu pai num local de aspecto sagrado. O pai de Afro é o portador da bandana do *Number One*, a bandana que transforma seu portador num tipo de deus que não pode ser desafiado por ninguém, exceto pelo portador da bandana do *Number Two*.

Vemos então Justice, o portador da bandana do *Number Two* e desafiante do pai de Afro. Na luta entre os dois, Justice decapita o pai de Afro, o que desperta na criança o desejo de vingança que selará seu destino.

Os episódios seguintes alternam entre as sequências dos desafios de Afrosamurai em sua jornada e sequências de *flashbacks*, em que vemos a infância de Afro e seu aprendizado na arte da espada. Essa arte lhe é ensinada por um mestre sem nome que adotou e treinou vários órfãos, entre eles Jinno, o personagem que se transformou num tipo de irmão para Afro.

Em seu primeiro desafio, já como o atual *Number Two*, Afrosamurai é ferido. Debilitado e

quase morto, ele é salvo por Okiku, a mulher que irá extrair e gravar num chip as lembranças e habilidades de Afrosamurai. Essas lembranças e habilidades serão utilizadas pelo Clã dos Sete Vazios para construir Afrodroides, um androide que é um duplo de Afrosamurai. Esse clã é um grupo religioso e hipertecnológico que deseja alcançar o poder da bandana do *Number One* por meio da ciência e da tecnologia.

Afrosamurai enfrenta todos os desafios de sua jornada, entre eles o combate contra Afrodroides e contra Jinno, o primeiro como o seu próprio duplo tecnológico, o segundo como aquele que é equivalente a um irmão para Afro. Superados esses desafios, ele está apto a enfrentar Justice.

No último episódio, vemos que Justice deseja mais que a bandana do *Number One*, deseja também o poder de todas as bandanas. Ao reunir todas as bandanas ele poderá encerrar o ciclo de disputa pelo poder e tornar-se um deus que não pode ser desafiado.

No difícil confronto com Justice, após Afrosamurai ter sido aparentemente morto, ele volta à vida, mata Justice e se transforma no novo *Number One*, assim como foi seu pai.

Observamos que a estrutura narrativa da série *Afrosamurai* apresenta a mesma estrutura do monomito identificado por Campbell, na forma da sintonia com o pai. Nela, Afrosamurai é a criança que, separada da imagem do pai amoroso, seu pai biológico, inicia uma jornada de superação de desafios desconhecidos até chegar a idade adulta, quando se tornará o portador da bandana do *Number Two*.

Nessa jornada, deve superar a si mesmo, representado em seu duplo na forma de androide, o personagem Afrodroides, para então tornar-se apto para enfrentar Justice, o ogro e tirano que matou seu pai. Após vencê-lo, assim como seu pai, Afrosamurai tornar-se ele mesmo o portador da bandana do *Number One* e reestabelece o ciclo das bandanas que foi ameaçado pelo tirano Justice.

No decorrer dessa estrutura narrativa estão presentes várias chaves da jornada do herói descrita por Campbell: o monte sagrado como o centro do mundo (CAMPBELL, 2007, p. 43), a sequência do bar, onde o herói recebe as instruções da atendente e inicia sua jornada como a passagem pelo primeiro limiar da aventura (CAMPBELL, 2007, p.82). A personagem Okiku como a mulher que cuida do protagonista quando ele está ferido e que traz a dúvida sobre a continuidade de sua jornada, numa sequência que reúne as chaves da mulher como tentação (CAMPBELL, 2007, p. 121) e no ventre da baleia (CAMPBELL, 2007, p. 91). Os desafios crescentes que constituem o seu caminho de provas (CAMPBELL, 2007, p. 102). A superação do seu próprio ego no confronto com o personagem Afrodroides, que constitui a chave da apoteose (CAMPBELL, 2007, p. 144). E o confronto com Justice, o tirano, como forma de reestabelecer as energias vitais que movimentam o mundo (CAMPBELL, 2007, p. 336). Essas são algumas dessas chaves do monomito que

caracterizam a jornada do herói vivida pelo personagem Afrosamurai.

Para nós, a identificação dessa estrutura do monomito em sua forma da sintonia com o pai na série *Afrosamurai* não implica em provar seu valor e efeito de natureza psicanalítica ou antropológica. Antes, nos interessa identificar o seu valor simbólico de história, de construção narrativa, e o que essa estrutura pode nos dizer sobre a representação do protagonista negro dessa série.

Veremos nos tópicos seguintes, que a construção narrativa desta saga está estruturada na forma de uma arquitrama, composta por duas subtramas. E que os conflitos da arquitrama e das subtramas estão relacionados a algumas importantes chaves do monomito, assim como a algumas questões que iremos identificar como potencialmente relevantes e próprias aos negros no que tange a sua representação no universo da ficção científica.

Um universo que pode ser utilizado como meio para promover aberturas para novas formas de imaginar o negro, assim como para desconstruir alguns determinismos raciais vividos por pessoas negras em meio a modernidade.

1.3 A arquitrama e as subtramas.

A estrutura da saga do herói tem sido amplamente utilizada no universo da ficção. Sua forma da sintonia com o pai pode ser observada em filmes como *Star Wars* (George Lucas, 1977) e *Matrix* (Irmãos Wachowski, 1999).

Frequentemente, essa estrutura é representada na forma de uma arquitrama, uma estrutura narrativa em que um protagonista ativo deve enfrentar as forças antagonistas que o impedem de alcançar seu objetivo, que podem ser personificadas na imagem de um antagonista (MCKEE, 2006, p.55). É a estrutura fundamental do design clássico da história e está presente em muitos filmes de ficção científica.

Entre as características principais da arquitrama estão a causalidade, em que o conflito tem um fato gerador reconhecível, o final fechado, em que a conclusão da história se dá com o fim do conflito superado pelo protagonista, a presença identificável das forças antagonistas que o impedem, a sequência e o tempo linear dos fatos que compõem um início, meio e fim claros, ainda que esses sejam reordenados por meio de recursos narrativos como o *flashback*, e o protagonista único e ativo, no qual o conflito é centralizado, de forma que é a partir das suas escolhas e ações que vemos o desfecho da trama (MCKEE, 2006, p. 56).

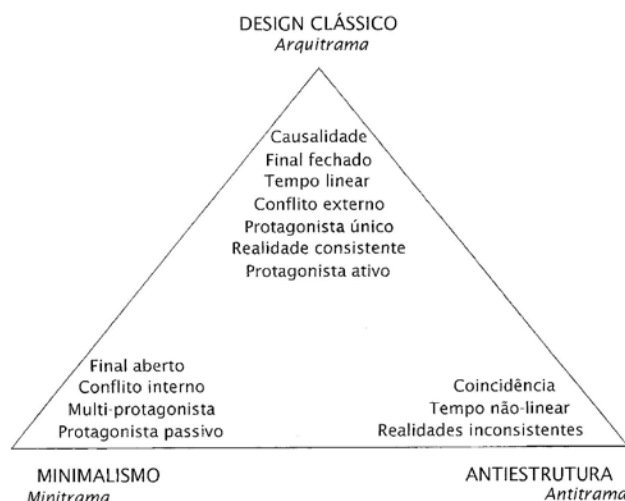


Fig. 3 – A estrutura narrativa da arquitrama e suas formas derivadas (MCKEE, 2006, p. 56).

Na saga de *Afrosamurai*, a estrutura narrativa do monomito também é representado na forma de uma arquitrama e nela temos Afrosamurai como o protagonista e Justice como seu antagonista. O tema é o da vingança e o principal conflito lançado sobre esse tema é o do pertencimento: o protagonista deve fazer a escolha entre negar seu destino ou segui-lo. Se negar seu destino, terá que abrir mão do desejo de vingança, para assim viver a possibilidade de construir laços de amizade, família e amor num mundo em que essa possibilidade parecia não mais existir. Se seguir seu destino, terá que inserir-se plenamente no duro caminho da vingança e assim entrar num ciclo permanente de sangue e morte, no qual não há qualquer possibilidade de vínculo harmonioso com outras pessoas.

Em meio ao conflito da trama principal, temos duas importantes subtramas. A subtrama é uma estrutura narrativa menor, inserida dentro da estrutura maior da trama principal, que irá receber menos atenção que essa. É uma subestrutura que pode contradizer ou complicar o conflito da trama principal (MCKEE, 2006, p. 216).

Podemos caracterizar as duas subtramas presentes em *Afrosamurai* como: 1. A subtrama da apropriação tecnológica e 2. a subtrama da destruição do ciclo da família. Essas subtramas estão relacionadas a dois pontos chave da história e da estrutura do monomito. A primeira é associada à chave da apoteose da jornada do herói, que é quando o herói supera a si mesmo, e assim, alcança sua transformação e transcendência para a forma de um outro eu. A segunda constitui o principal conflito e ponto de virada da história, que está associada à chave do limiar do retorno (CAMPBELL, 2006, p. 213), uma chave da jornada do herói na qual não há mais possibilidade de volta, quando o herói, já adulto, efetivamente escolhe trilhar o caminho da vingança.

As duas subtramas, como parte das decisões que compõem o desenrolar da trama principal, constituem parte do conflito do pertencimento vivido pelo protagonista dentro da arquitrama e

também etapas dos desafios que devem ser superados para completar sua jornada.

Demonstraremos, nos tópicos 1.3.1 a 1.3.3, a relação entre os arcos da arquitrama e das subtramas e as chaves do monomito a elas associadas. No final de cada demonstração indicaremos as questões que identificamos como potencialmente relevantes e próprias aos negros na construção narrativa da série *Afrosamurai*.

1.3.1 A subtrama da apropriação tecnológica

A subtrama da apropriação tecnológica é uma que complica a trama principal e tem como centro o conflito entre Afrosamurai e o personagem Afrodroid. Um androide que é duplo tecnológico do protagonista, produzido a partir de gravações das lembranças e habilidades de Afrosamurai.

Na história, como vimos, o personagem Afrodroid foi criado pelo do Clã dos Sete Vazios, um grupo hipertecnológico que deseja alcançar o poder da bandana do *Number One* por meio da ciência e da tecnologia.

Essa subtrama tem início num momento da trama que desempenha o papel de duas chaves do monomito: no ventre da baleia e a mulher como tentação. Um momento em que Afro encontra-se debilitado e dividido pela atração que sente por Okiku que, a serviço do Clã dos Sete Vazios, grava as lembranças e habilidades de Afrosamurai num chip enquanto ele está sobre seus cuidados.

As chaves no ventre da baleia e a mulher como tentação, dentro da estrutura do monomito, constituem estágios de dúvida quanto à continuidade da jornada que já foi iniciada. A primeira como a representação simbólica da dúvida sobre a escolha de vida ou de morte quanto ao adulto que deverá nascer a partir da jornada do herói. A segunda como o encontro com a imagem da mulher, aquela que reúne as imagens da mãe cuidadora e da amante, algo que pode induzir a uma escolha precipitada de uma das imagens em detrimento da outra. Na série, vemos Afrosamurai dividido quanto à possibilidade de ter o amor de Okiku ou prosseguir seu percurso de vingança.

Superado o momento de dúvida, mas já com os dados sobre suas lembranças e habilidades gravadas num chip por Okiku, Afrosamurai decide partir e retomar sua saga. Okiku então se arrepende de seu ato de traição em relação à Afrosamurai, mas é morta pelo clã antes de informá-lo sobre a gravação dos dados. Assim, o clã consegue o chip com as gravações dos dados necessários para a construção de Afrodroid.

Esses dados constituem um tipo de codificação do protagonista da série, pois é a partir deles que o clã consegue construir Afrodroid, o duplo tecnológico de Afrosamurai. Com esses dados,

Afrodroides pode antever os movimentos de Afrosamurai e superá-lo por meio dos recursos supra-humanos de que dispõe.

Diante disso, para vencer Afrodroides, Afrosamurai deve superar o seu eu consciente e alcançar uma dimensão do seu eu inconsciente que não pode ser antecipada por Afrodroides, uma dimensão que não pode ser codificada ou apropriada por outros. Deve superar o seu duplo tecnológico, e assim transcender a ele próprio.

Como ensinado por seu mestre, sequência mostrada no terceiro episódio, Afrosamurai esvazia sua mente, abandona o seu eu consciente e transcende a necessidade de pensar seus movimentos. Assim, adquire a capacidade de produzir um ataque sem referência histórica, capaz de surpreender o inimigo e a ele próprio.

O abandono de seu eu consciente torna-se parte da transcendência para a essência plena do herói, sua fase da apoteose. Ao fazê-lo, Afrosamurai derrota Afrodroides em sua forma de ciborgue, e supera a si próprio ao vencer seu duplo tecnológico.

Após derrotar Afrodroides, o personagem alter ego de Afro, Ninja Ninja, extrai o chip que contém os dados com as habilidades e lembranças que foram extraídas de Afrosamurai, que é cortado ao meio pelo fio da espada do protagonista.

Dentro da trama da série, Afrodroides simboliza então o desafio da superação e transcendência do eu, assim como a superação do desafio da apropriação tecnológica.

Qual a relevância da escolha de um protagonista negro para tratar da questão da apropriação tecnológica, na forma de uma transcendência e de uma autossuperação, na representação de uma saga que se passa num Japão feudal e hipertecnológico?

Como veremos no capítulo dois, sobre a abordagem do Afrofuturismo, a questão da apropriação tecnológica, explorada no conflito dessa subtrama, é pensada e discutida por artistas e realizadores negros que veem na tecnologia uma dupla relação. De um lado, ela é vista como a possibilidade de ampliação de formas de controle de ordem econômica, social e racial que oprimem ainda mais grupos politicamente minoritários, entre eles os negros. De outro, a apropriação tecnológica é vista como uma forma de expandir sua própria capacidade expressiva e representativa nos campos cultural e político.

Por hora, identificamos o conflito trazido por essa subtrama, o da apropriação tecnológica, como uma questão relevante para pensarmos a representação do negro em meio a uma sociedade globalizada, que pode ser também hipertecnológica.

1.3.2 A subtrama da destruição do ciclo da família

A segunda subtrama, a destruição do ciclo da família, também é algo que complica o conflito da trama principal, tem como centro o conflito entre Afrosamurai e os personagens Jinno e o mestre na arte da espada.

Para Afro tornar-se o novo *Number Two*, e assim preparar o caminho para sua vingança, ele deve trazer a morte não apenas aos seus inimigos, mas também para toda sua nova família. Deve matar o seu mestre na arte da espada, de quem deve tomar a bandana do *Number Two*. Ao fazê-lo, irá destruir o ciclo da família tão prezado por seu melhor amigo e quase irmão, Jinno.

O ciclo da família é aquele em que, presente na forma da sintonia com o pai da estrutura do monomito, o filho supera o desafio de sair da infância, e como adulto, está apto para substituir o pai. Ainda que duro e difícil, é um ciclo de manutenção da vida e não da morte.

Quando o filho alcança a vida adulta, ele pode escolher entre manter esse ciclo, ao substituir o pai em sua condição de protetor e portador do poder de vida ou de morte sobre os demais integrantes da família, ou pode escolher romper esse ciclo e tornar-se um errante. Uma escolha que coloca em risco o equilíbrio do ciclo para os demais integrantes da família.

O personagem Jinno representa aquele que escolheu manter o ciclo da família. No quarto episódio, quando perguntado pela jovem Otsohuro – que mais tarde descobrimos ser Okiku, a mulher que gravou as habilidades e lembranças de Afro – sobre o motivo pelo qual ele leva tão a sério o treinamento de espadas, esse responde que é porque ele deve ser capaz de proteger todos os demais discípulos, e quando o mestre estiver velho demais ele próprio deverá ser forte o suficiente para substituí-lo.

Assim, de acordo com a estrutura do monomito, isso caracteriza a sua harmoniosa sintonia com o pai, pois ele é aquele que deseja viver o desafio de sua aventura para ser digno de assumir a imagem do pai amoroso e conciliá-la com a imagem do pai ogro no combate pelo ciclo da família.

O conflito dessa subtrama se inicia para Afrosamurai quando esse é ainda uma criança em caminho errante e o mestre na arte da espada, assim como os demais órfãos e discípulos desse mestre, surgem para Afro como a nova possibilidade de pertencimento e de início de um novo ciclo da família.

O mestre na arte da espada assume para Afro a função do pai amoroso que ele perdeu com a morte de seu pai biológico e Jinno torna-se o amigo e irmão. Os dois proporcionam a Afro, assim como os demais órfãos e discípulos do mestre, a relação de amor fraternal que ele perdeu com a morte do pai biológico.

Para seguir seu destino e vingar seu pai, Afrosamurai deverá então tomar a difícil decisão de romper o novo ciclo da família no qual foi inserido e assim levar ao ciclo de morte para todos que passam por seu caminho, inclusive seu mestre, Jinno e os demais órfãos.

Mas ainda que esta nova família o aceite como um dos seus integrantes, e ainda que essa aceitação modifique parcialmente o conflito do pertencimento, Afro permanece como um estranho a todo o universo hostil da série. E a escolha por um tipo de pertencimento parcial impõe ao protagonista um conflito que envolve sua possível descaracterização: para pertencer, ele deve abrir mão do seu passado e do seu destino.

Na cerimônia da entrega das espadas, quando os discípulos enfim completam sua formação e, simbolicamente, alcançam a possibilidade e responsabilidade da vida adulta, Afro questiona seu mestre sobre ser ele o atual portador da bandana do *Number Two*. Nessa sequência, se constrói então o ponto alto do conflito dessa subtrama, e também da escolha que determinará o caminho do protagonista em sua jornada: o confronto de Afrosamurai, já como adulto, com as duas faces do pai, a do pai amoroso e a do pai ogro, reunidas na imagem do mestre na arte da espada.

No desfecho da subtrama, Afrosamurai escolhe o caminho da vingança e assim destrói o ciclo da família ao decapitar seu mestre e segundo pai, sequência mostrada no quarto episódio. A consequência dessa escolha é a sua completa inserção no ciclo de vingança, assim como a de seu novo inimigo, até então amigo e irmão, Jinno. Ao fazer essa escolha, Afrosamurai torna-se então o guerreiro permanentemente errante.

Qual a relevância da escolha de um protagonista negro, uma condição que faz dele, inevitavelmente, um estranho no universo da série, para tratar de um conflito centrado na escolha entre a manutenção ou a destruição do ciclo da família?

Essa subtrama e seu conflito quanto à destruição do ciclo da família trazem para o universo da série a questão de como um determinismo ocorrido no passado pode implicar na impossibilidade de pertencimento ao mundo em que o protagonista vive, algo que pode acentuar ainda mais a sua condição de um estranho numa terra estranha.

Como veremos no capítulo dois, onde falamos da abordagem do Afrofuturismo, a questão do rompimento com as tradições culturais e narrativas nas quais o negro foi inserido tem sido uma questão bastante discutida por artistas e pensadores negros que tratam da condição do negro em meio à modernidade, uma condição em que determinismos historicamente construídos produzem um ciclo que faz dele, por vezes de forma inevitável, um estranho numa terra estranha.

Por ora, identificamos o conflito da destruição do ciclo da família como uma questão potencialmente relevante para o negro ao pensarmos a representação do protagonista na série Afrosamurai.

1.3.3 O fechamento da arquitrama e a questão da imposição de uma ordem universal

Dentro da estrutura do monomito e da arquitrama, após Afrosamurai ter superado seu caminho de provas, ter alcançado a apoteose na superação de seu duplo tecnológico e ter destruído o ciclo da família para ser completamente inserido no ciclo da vingança, ele está apto a desafiar Justice.

Na arquitrama, o confronto com o antagonista frequentemente implica no desfecho sobre o conflito da história. Nesse desfecho, observamos que não apenas a temática da vingança é aquela explorada pela série, mas também a do poder. O ciclo das bandanas pode simbolizar a disputa pelo poder sobre o mundo.

Ainda que Justice, como a imagem do pai ogro que assassinou o pai amoroso, tenha trazido o desejo de vingança e uma vida de infortúnios para o protagonista, a posse da bandana do *Number Two* lhe permitiria a possibilidade de vingança pela morte de seu pai. A vingança implicaria no movimento o ciclo de poder por meio da substituição do portador da bandana do *Number One*. É a bandana do *Number Two* que garante a possibilidade de desafiar o poder do *Number One*.

No último episódio, na sequência em que Justice é desafiado por Afrosamurai, vemos que os planos do antagonista vão para além da conquista da bandana do *Number One*. Ele deseja o poder absoluto, o poder inquestionável de deus. Deseja reunir o poder de todas as bandanas e assim encerrar o ciclo de poder. Torna-se o tirano, aquele que em benefício próprio rompe o ciclo de poder que movimenta o mundo, aquele que deseja impor seu poder como algo que não pode ser questionado (CAMPBELL, 2013, p. 25).

Na sequência final da série, Justice expõe como o ciclo de violência gerado pelo desejo de poder das bandanas acaba por deixar os homens loucos, matando-se uns aos outros num ciclo sem fim, que lança o mundo num caos. Afirma que é chegada a hora de alguém abençoado com a força, ele próprio, assumir o controle do mundo. A hora de um homem usar o poder absoluto pela causa da paz absoluta, e assim, livrar o mundo do conflito.

Após um difícil combate, Afrosamurai consegue vencer a obstinação de Justice e derruba o tirano. Assim, reestabelece o movimento do ciclo de poder que gira em torno das bandanas. Na trama, essa é sua função como herói pois

“o trabalho do herói consiste em matar o aspecto obstinado do pai (dragão, criador de testes, rei-ogro) e libertar, do banimento promovido por esse aspecto, as energias vitais que alimentarão o universo” (CAMPBELL, 2013, p. 336).

No fechamento da arquitrama e da estrutura narrativa do monomito observamos que os

conflitos das subtramas e o da arquitrama não estão circunscritos apenas ao Japão feudal e hipertecnológico, eles se estendem a todo o mundo na forma do conflito que ocorre entre todos os homens, que é simbolizado por meio do poder das bandanas do *Number Two* e do *Number One*.

Como veremos no capítulo dois e três, os efeitos e desdobramentos da modernidade como uma narrativa que “se declara e se deseja de aplicabilidade universal” (APPADURAI, 2004, p. 11), é uma importante questão para a abordagem do Afrofuturismo, assim como para outras abordagens sobre a modernidade e a pós-modernidade, como a do *Superflat* japonês. Abordagens que fragmentam, redimensionam e tentam reconfigurar essa narrativa universal em outras narrativas que reflitam suas próprias questões e visões sobre o mundo contemporâneo.

Por ora, identificamos nesse conflito, o da imposição de uma ordem universal, uma questão que pode ser relevante para o negro nessa representação em meio à sociedade globalizada.

1.3.4 Síntese das principais questões trazidas pela saga e arquitrama de *Afrosamurai*

Nos tópicos anteriores, demonstramos que a construção narrativa da série *Afrosamurai* está estruturada de acordo com a forma narrativa do monomito descrito por Campbell, em sua forma da sintonia com o pai.

Demonstramos ainda que essa estrutura do monomito foi construída na forma de uma arquitrama dividida em duas subtramas. Identificamos na arquitrama e nas subtramas três questões que são potencialmente relevantes e próprias aos negros numa representação em meio à sociedade globalizada.

Em síntese, são essas as questões identificadas:

1. A questão da apropriação tecnológica;
2. A questão da destruição do ciclo da família;
3. A questão da imposição de uma ordem universal;

No próximo tópico, veremos como a representação do negro no cinema *Blaxploitation*, produzida pela indústria cinematográfica de Hollywood da década de 60, contribuiu para a construção da imagem de um estereótipo do negro que reflete algumas das tensões de sua inserção social no cenário político, econômico e cultural norte-americanos. Essas tensões reproduzem algumas das conquistas e derrotas vividas pelos negros nos campos sociais e de representação simbólica nessa sociedade

Após, apontaremos como essa imagem é trazida para o universo da série *Afrosamurai* na

representação da saga e do universo do seu protagonista negro e explicaremos que mesmo uma imagem produzida de acordo com um estereótipo pode ser apropriada como instrumento de expressão e empoderamento próprios.

No capítulo dois, demonstraremos que essas questões são, de fato, relevantes para a desconstrução de determinismos raciais vividos pelos negros em meio à modernidade. Para isso, utilizaremos a perspectiva que o Afrofuturismo lança sobre essas questões, além de trazer algumas contribuições que o Manifesto Ciborgue, escrito pela professora e pesquisadora Donna Haraway, traz sobre a questão da apropriação tecnológica e do ciborgue, assim como algumas contribuições da abordagem de Arjun Appadurai sobre as dimensões culturais da globalização.

1.3 REPRESENTAÇÃO E AUTO-REPRESENTAÇÃO DO NEGRO NO CINEMA MAINSTREAM NORTE-AMERICANO: ENTRE O BLAXPLOITATION E SPIKE LEE

"I can't speak on it 'cause I'm not gonna see it. All I'm going to say is that it's disrespectful to my ancestors. That's just me. ... I'm not speaking on behalf of anybody else. American slavery was not a Sergio Leone Spaghetti Western. It was a holocaust".

Crítica de Spike Lee ao filme *Django Livre* (Vibe Magazine, 2012).

Em 2012, Spike Lee, cineasta afro-americano que tem como principal tema de seus filmes a discriminação racial, criticou o cineasta branco norte-americano Quentin Tarantino por seu filme *Django Livre* (Tarantino, 2012). Na crítica, acusa-o de transformar em ficção e estereótipo a difícil história de escravidão vivida por negros.

A ficção de Tarantino conta a história do negro liberto Django, que junto ao caçador de recompensas Dr. King Schulz, percorre os Estados Unidos do período escravista em busca de recompensas e do resgate de sua amada, Broomhilda. Trata-se de um *western* que mistura ao tema do racismo referências do universo pop, lendas alemãs, muita violência e humor. Traz em seu elenco alguns ícones do universo *mainstream*, como os atores negros Jamie Foxx, Samuel Jackson e Derry Washington, e também os atores brancos Christoph Waltz e Leonardo DiCaprio.

Porém, como podemos observar na crítica de Spike Lee, a representação do negro no universo *mainstream* do cinema, para além do *western* de Tarantino, envolve e confronta diferentes abordagens e posicionamentos de ordem cultural, econômica e política.

Já nos primórdios do cinema norte-americano, uma questão ainda hoje delicada é destacada no clássico *O Nascimento de uma nação* (D.W. Griffith, 1915), tido como um marco da cinematografia clássica mundial por seu estilo de montagem e narrativa. O filme dirigido por D.W. Griffith

conta a história de duas famílias norte-americanas durante a Guerra da Secessão (1861-1865), os Stonemans, nortistas pró-União, e os Camerons, sulistas pró-Confederação.

O filme tem como um dos seus pontos altos a atuação do grupo de encapuzados que faz referência à Klu Klux Klan. No mundo verídico, a Klu Klux Klan é um conjunto de organizações racistas conhecidas por pregar violentamente, especialmente contra negros, valores de supremacia racial branca associados aos de religiões protestantes. Mas no que se refere à imagem, considerações de ordem política da representação do negro também se destacam no filme. Nele, os personagens negros subservientes eram representados por atores negros enquanto que os de característica agressiva e ameaçadora por atores brancos pintados de negro (SHOHAT, 2006, p.278).

A questão da representação e autorepresentação do negro no cinema norte-americano situa-se em meio a uma dinâmica de produção que envolve variáveis de intensa disputa política e econômica, em que a conquista de espaços de representação do negro tem sido difícil e apenas a poucas décadas têm sido gradativamente ampliados.

No campo político, destacam-se medidas como a *Executive Order 8802* (MASSOD, 2003, p. 79), uma ação federal para proibir a discriminação racial nas relações de emprego aprovada em 1941, aprovada por meio da ação de ativistas que lutavam pelo reconhecimento de direitos civis e da pressão política exercida sobre os estúdios de Hollywood por parte da NAACP, Associação Nacional para o Progresso de Pessoas de Cor (*National Association for the Advancement of Colored People*), fundada em 1909 e que constitui uma das mais antigas e influentes instituições que lutam pelo reconhecimento de direitos civis de grupos minoritários nos Estados Unidos, destacadamente de negros (MASSOOD, 2003, p. 79).

Porém, ainda que essas conquistas tenham ocorrido, até a década de 60, a presença de negros no cinema ainda era pequena, em papéis secundários e em filmes que não abordavam questões próprias dos negros. O filme *Tempestade de Ritmo* (Andrew Stone, 1943) aparece como um primeiro e solitário destaque quanto a presença de negros em papéis importantes em seu elenco (MASSOOD, 2003, p. 79).

Um cenário de significativas mudanças ocorreu na década de 60, marcada por intensos movimentos sociais e culturais dirigidos ao reconhecimento de direitos civis de grupos sociais minoritários. No cenário artístico, a efervescência cultural levou a novos rumos e práticas culturais: Jimi Hendrix, The Doors, Janis Joplin, escritores da Geração Beat e outros artistas, foram fortemente influenciados pela cultura negra e oriental da época. Nas histórias em quadrinhos, a editora Marvel apresentou em sua revista *Marvel's Fantastic Four* de julho de 1966, o personagem *Black Panther*, uma referência direta ao grupo militante negro de mesmo nome.

Em meio aos movimentos de luta por direitos civis de grupos politicamente minoritários, os dos negros ganharam destaque. Foi o período em que os líderes da causa negra Martin Luther King e Malcom X se destacaram no cenário político.

No cinema, esse foi um dos primeiros momentos em que a participação de negros ocorreu com considerável destaque, no que ficou conhecido como o cinema *Blaxploitation*. Nesse cinema, a representação do negro se deu como elemento central da narrativa, do estilo e do mercado norte-americano.

Esse cinema teve profunda relação com o contexto urbano norte-americano desse período, marcado por dois grandes e intensos fluxos migratórios. De um lado, um número expressivo de negros migrava das áreas rurais para as áreas urbanas em busca de melhores condições de emprego e salário, um movimento que se intensificou após medidas de controle quanto a práticas de discriminação racial nas relações de emprego fixadas no período da Segunda Guerra Mundial, como resultado da participação de soldados negros na guerra e da pressão política pelos direitos de minorias sociais (MASSOOD, 2003, p.82). Por outro lado, ocorreu um grande deslocamento da população urbana branca para os novos e emergentes subúrbios (MASSOOD, 2003, p. 82).

A combinação desses dois fluxos migratórios levou a grandes concentrações de negros nas áreas das cidades. Essas concentrações produziram grandes áreas pobres e com altos índices de criminalidade, que formaram os chamados *black ghettos* (MASSOOD, 2003, p. 84).

Como desdobramento dos efeitos desses fluxos migratórios, nesse período foram publicados estudos acadêmicos sobre essas formações urbanas que as apontavam, de forma generalista, como áreas de risco, pobres, violentas, tomadas por drogas e ocupadas por minorias étnicas sem responsabilidade social (MASSOOD, 2003, p. 84). Esses relatórios embasaram ações governamentais de policiamento e de controle dessas áreas, o que potencializou o preconceito, a guetificação e o discurso de discriminação (MASSOOD, 2003, p. 84).

Essa concentração urbana dos negros, suas condições econômicas precárias e sua guetificação, associadas ao processo histórico de escravidão e discriminação de negros nos Estados Unidos, foram determinantes na construção dos movimentos de reivindicação de direitos civis da população negra. Culminaram nas violentas rebeliões ocorridas entre 1965 a 1968, as quais foram amplamente televisionadas.

A tensão social e sua transmissão televisionada contribuíram para interpelar grande parte da sociedade americana que se via dividida em dois posicionamentos um tanto radicais: de um lado, militantes negros viam nas desigualdades sociais e na violência policial, transmitidos pela televisão, a legitimação para um discurso radical que convocava à defesa armada de seus direitos. De outro, uma massiva classe média branca construía e fortalecia a opinião de que os negros eram grupos

violentos (MASSOOD, 2003, p. 83). Essa polarização contribuiu muito para formação de uma opinião pública e de um imaginário social, de negros e brancos, de que os negros eram violentos.

Outra característica desses movimentos, que interferiu diretamente na formação de uma determinada forma de imaginar os negros, foi o apelo discursivo à união em torno do *Black Nationalism* (MASSOOD, 2003, p. 83). Essa forma de nacionalismo contribuiu para a união de diferentes grupos representativos dos negros em torno de uma força comum, um nacionalismo da diáspora afro-americana, que por um lado, potencializou sua força política, mas por outro, homogeneizou ainda mais os negros em uma forma de identidade nacionalista com anseios separatistas que desconsiderava as particularidades e diversidades inerentes aos diversos grupos que compunham a população negra norte-americana (KRASZEWSKI, 2002, p. 50).

A soma desses fatores sociais e econômicos reforçou a homogeneização do modo como os negros eram imaginados e se imaginavam, algo que refletiu diretamente, tanto em algumas de suas formas de expressão e reivindicação, quanto em formas de sua discriminação.

No cinema, a confluência dos processos migratórios e o tensionamento social entre brancos e negros despertou um particular interesse por parte da indústria de Hollywood em relação às plateias formadas por negros urbanos. Essa indústria passava por uma crise gerada por vários fracassos de bilheteria e pela reconfiguração da crítica cinematográfica internacional, assim como do mercado cinematográfico norte-americano e internacional.

No âmbito internacional, movimentos de crítica cinematográfica, como a *Novelle Vague* francesa, traduziram e influenciaram um momento de reconfiguração da produção e do consumo cinematográfico mundial, até então dominados hegemonicamente pela indústria de Hollywood.

No mercado doméstico norte-americano, esse foi o período que antecedeu os *multiplex*¹ e quando ocorreu o maciço deslocamento de brancos da classe média para os subúrbios, enquanto a maior parte das salas de cinema norte-americanas ainda estavam nos centros das cidades, onde agora se concentravam plateias formadas por negros.

Para a indústria cinematográfica tratava-se de um público de grande valor econômico, pois, ainda que mantida sua diversidade de consumo e expressão, os negros eram, numericamente, o maior grupo social politicamente minoritário formado dentro da sociedade predominantemente branca norte-americana (MASSOOD, 2003, p.82) e estavam concentrados nos mesmos espaços das salas de cinema. Projeções de audiência indicavam que os negros formavam, sozinhos, cerca de 30 a 40% do público de cinema (MASSOOD, 2003, p. 82).

¹ O modelo norte-americano, que se espalhou pelo mundo, de salas conjugadas de cinema situadas em shoppings e grandes áreas comerciais, com segurança e conforto e que viriam a atender as plateias predominantemente brancas e de classe média que se deslocaram para os luxuosos subúrbios norte-americanos (MARTEL, 2012, p.52).

Além disso, os tensionamentos sociais contribuíram para gerar junto a essas plateias compostas por negros, anseios de entretenimento, representação e expressão cultural, de forma a serem identificados pela indústria cinematográfica como um amplo e minimamente homogêneo público-alvo.

"A indústria cinematográfica esperava simplificar a produção e explorar os conteúdos que a audiência queria. Foram filmes produzidos em meio aos movimentos e luta por direitos civis dos negros, ainda que explorassem uma subjetividade de sexo, violência e o *super cool* individualista, que foram antíteses do que as contemporâneas organizações políticas de direitos de negros reivindicavam" (KOVEM, 2010, p. 7, tradução nossa).

Construções narrativas e estilísticas que atendiam a anseios de consumo e de representação midiática em produções de baixo orçamento, mas com grande retorno financeiro, compunham a maior parte das produções do cinema *Blaxploitation*. O público-alvo imaginado para esses filmes era caracterizado como: negro, masculino, classe-média, viril social e sexualmente. Características de uma imagem de público que ia ao encontro de anseios de representação e consumo potencializados pela guetificação dos negros, pelos tensionamentos sociais dos movimentos separatistas e do nacionalismo *Black*, assim como os potencializados pelas imagens dos violentos e dramáticos confrontos televisionados, e por fim, pela da estratificação social característica da sociedade norte-americana (CANCLINI, 2007, p. 101).

Essa imagem foi trabalhada num duplo movimento de empoderamento e discriminação do negro, de sua afirmação e de sua negação numa sociedade marcada por intensa disputa social e pela estratificação racial. Os tensionamentos que resultaram da ação e reposta às reivindicações dos movimentos de ordem política e social, em conjunto com a representação dos filmes, foram importantes para cristalizar algumas das características da imagem do “negro *blaxploitation*”: a fala estilizada do *black-inflected* (MASSOOD, 2003, p.93), a violência, a hipersexualidade masculina e o *super cool*.

A dimensão econômica do cinema *Blaxploitation* produzido por Hollywood aponta para um outro problema da questão da representação e da auto-representação no cinema. Ainda que esse cinema tenha sido uma forma de expressão ambígua, que de um lado gerou uma relação de empoderamento, até então inexistente no cinema *mainstream* norte-americano, e por outro ajudou a cristalizar estereótipos de efeitos excludentes que se estendem ainda hoje, os principais ganhos econômicos gerados por esse cinema foram para os mesmos grandes produtores cinematográficos de Hollywood (SHOHAT, 2006, p. 275), em que o número de negros em posição de destaque era mínimo.

Como apontam Robert Stam e Ella Shohat, esse tem sido um problema histórico na questão da representação de grupos minoritários, em especial para negros, onde fazem parte de filmes e espetáculos, mas numa estrutura econômica e social controlada por outros. Para ilustrar essa condição, os autores usam a citação de Fanon: “A alma negra como artefato branco” (STAM, 2006, p. 275).

O cinema *Blaxploitation* entrou em declínio no final da década de 70, quando seu retorno financeiro começou a se esgotar e a indústria de Hollywood já havia se reestruturado e se reestabelecido financeiramente. Nesse período de esgotamento do cinema *Blaxploitation*, foram produzidos grandes sucessos de bilheteria em franquias como *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) e *Star Wars* (George Lucas, 1977).

No cinema que se seguiu, uma produção cinematográfica voltada especificamente para o público negro era praticamente inexistente (MASSOOD, 2003, p. 120). E os personagens negros no cinema de então seguiam modelos monolíticos como o cristalizado pelo cinema *Blaxploitation*.

Na década de 80, o diretor Spike Lee se destacou na transformação desse cenário. Ao produzir um cinema que trata de questões próprias aos negros e estender a rentabilização de seus filmes para além das telas, ele começou a se projetar por seu talento como diretor e por sua visão do negócio que envolve o cinema.

Sua obra ocupa uma importante posição na produção cinematográfica comercial. É um diretor que trabalha em seus filmes questões raciais, sexuais e de classe, a partir de uma perspectiva resolutamente negra (KELLNER, 2001, p. 204). Sua principal contribuição foi a de rearticular, dentro de uma lógica comercial, um cinema que apresenta o negro afro-americano em sua multiplicidade e complexidade, de forma a questionar a imagem estereotipada do negro, construída no cinema até então. Uma marca presente já em seus primeiros filmes é a de serem produzidos a um custo relativamente baixo e com grande retorno financeiro, o que abriu portas para o financiamento de outros filmes produzidos por cineastas negros (KELLNER, 2001, p. 205).

Spike Lee conseguiu reinserir o negro no universo de representação do cinema comercial. Sua construção narrativa se dá por meio de tramas com personagens negros complexos, não monolíticos, e culturalmente ativos. Esses personagens são inseridos num universo dinâmico de luta, disputa e opressão política, no qual devem construir seus próprios caminhos por meio de suas escolhas.

Em seus filmes, o universo do gueto é mantido, mas diferente de abordagens anteriores, ele é apresentado como um lugar mais dinâmico, em que existem personagens representativos de negros e de outras minorias sociais que vivem nessas localidades – como os italianos, os porto-riquenhos e os coreanos – ainda que o foco de Lee recaia claramente sobre as questões da causa negra afro-americana.

Em seus filmes, a identificação dos diferentes grupos sociais se dá por meio dos estilos culturais a eles associados, como roupas, músicas, atividades profissionais e objetos de consumo. É por meio do confronto desses diferentes estilos culturais que Spike Lee articula a forma narrativa e estilística de seus filmes, e assim, apresenta em seus personagens a especificidade e o orgulho de ser negro.

"Assim, a identidade é formada sobre um terreno de luta, no qual os indivíduos escolhem seus próprios significados culturais e seu próprio estilo, num sistema diferencial que sempre implica a afirmação de alguns emblemas identitários e a rejeição de outros" (KELLNER, 2001, p. 211).

Mais do que escolhas de militância entre grupos políticos específicos, seus personagens fazem escolhas morais em termos de consumo e construção de sua imagem ética e cultural. Sua abordagem privilegia e celebra formas de consumo como investimentos afetivos que organizam a vida social no gueto (KELLNER, 2001, p. 214).

Deste modo, as formas de consumo apresentadas em seus filmes expressam também suas relações de pertencimento, que são associadas aos diferentes estilos culturais de seus personagens. No universo diegético, o rap caracteriza o estilo cultural do personagem negro, as camisetas que usam simbolizam sua postura como um negro orgulhoso de sua classe ou de um submetido aos valores e estilos culturais brancos dominantes, cartazes e outros objetos de consumo inseridos no espaço do personagem sinalizam seu posicionamento político. Diferentes estilos culturais que se movimentam e se reconstróem de acordo com suas escolhas frente a questões éticas e de referenciais de estilo que são inseridos na trama do filme.

Essa forma narrativa e estilística de Spike Lee ganha maior projeção diante de sua estratégia fora dos filmes, de explorar comercialmente a venda dos produtos que conferem a imagem e o estilo cultural que caracterizam seus personagens. Dessa forma, torna-se também um criador de moda, de tendências de consumo e de vestuário. Paralelo a isso, participa ativamente de campanhas publicitárias para grandes empresas que, de alguma forma, promovem a imagem de ícones da cultura negra, como os tênis Jordan da Nike (KELLNER, 2001, p. 211). Spike Lee foi, de fato, um dos pioneiros na atual relação entre produção de filmes e venda de material promocional como forma de rentabilizá-los para além das telas de cinema (MASSOOD, 2003, p. 133).

"Lee é um exemplo de '*Black Commercial Independent*', um cinegrafista que combina a autonomia do setor do cinema independente com a força do setor comercial. Isso permite a Lee um maior controle sobre a narrativa, experimentações formais e sobre a comercializa-

ção de seus filmes, enquanto suas ações comerciais o permitem produzir filmes com orçamentos mais substanciais“ (MASSOOD, 2003, p. 122, tradução nossa).

Sua estratégia permite o diálogo entre um discurso engajado da causa negra afro-americana e as práticas de mercado. Sua crítica se direciona principalmente às relações desiguais em que se encontra o negro afro-americano em suas práticas de consumo, estilo, e expressão cultural. Propõe uma forma de inclusão social pautada pela construção de um estilo cultural próprio do negro e concretizado em suas escolhas éticas e de consumo. Essa construção da afirmação de um estilo próprio ao negro pela via do consumo torna-se também uma afirmação de classe social de ordem econômica, onde a “a maioria das personagens de Lee são negros de classe média em ascensão”(KELLNER, 2001, p. 221).

A obra de Spike Lee registrou um divisor na forma de representar o negro no universo de produção *mainstream*. Trouxe para esse universo de representação do negro uma complexidade para seus personagens negros que desconstrói a imagem monolítica da representação do negro produzida até então no cinema.

Seu diálogo entre discurso engajado e práticas de consumo contribuiu para uma maior liberdade em relação a imposições da estrutura de produção hollywoodiana, ao mesmo tempo que abriu portas para a inserção de outros profissionais negros na estrutura de produção, o que amplia ainda mais as possibilidades de práticas discursivas de negros para negros, além de abrir caminho para outras formas de pensar, representar e imaginar o negro no universo do cinema.

1.4 O SAMURAI *BLAXPLOITATION*

A nossa breve apresentação da trajetória de representação do negro no cinema *mainstream* norte-americano, do cinema *Blaxploitation* até a produção de Spike Lee, mostra que mesmo num cenário marcado por uma grande indústria cinematográfica encontramos uma relação de tensão de ordem social e de produção cinematográfica que reflete, de um lado, uma apropriação temática para a formação de um contingente consumidor, e de outro, práticas e políticas de afirmação de classe.

Vimos que um dos desdobramentos dessa tensão foi o da cristalização de uma imagem de representação do negro, um estereótipo que aqui chamamos de “negro *blaxploitation*”², que tem

² David Bogle identifica cinco principais estereótipos nos papéis conferidos à negros no cinema de Hollywood:: 1. O empregado servil; 2. O negro ingênuo; 3. O mulato trágico; 4. A “Mammy” (figura feminina da empregada gorda); 5. O negro brutal e hipersexualizado (SHOHAT, 2006, p. 286).

como suas principais características: a fala estilizada do *black-inflected*, a violência, a hipersexualidade masculina e o chamado *super cool*, uma forma irresponsável e inconsequente de viver.

Estas características são as mesmas que vemos no protagonista Afrosamurai e no seu amigo imaginário Ninja Ninja, o primeiro como um assassino frio e violento, o segundo como o seu alter ego que reflete aspectos reprimidos do protagonista: a fala prolixa ao estilo do *black-inflected* e a hipersexualidade masculina. Temos ainda o estilo *super cool* explorado de formas diferentes nos dois personagens. Afrosamurai como o herói que pode matar livremente e fazer tudo que for necessário para alcançar seus objetivos e Ninja Ninja como o alter ego que deseja diversão e auto-satisfação a todo instante.

Mas nos perguntamos se o enquadramento de Afrosamurai no estereótipo do negro *blaxploitation* é o suficiente para analisarmos a série e afirmarmos que esta apenas reproduz as formas limitantes de um estereótipo que não permite, para além dos seus limites, a expressão de questões próprias aos negros, ou que possam atender a interesses maiores que a simples apropriação temática de cunho comercial.

Acreditamos que não.

Não há dúvida de que os estereótipos produzem efeitos negativos que refletem em formas de exclusão social para o negro. Uma mídia que mostra os negros como violentos e delinquentes certamente produz um impacto direto sobre as relações sociais das comunidades negras (SHOHAT, 2006, p.270).

Mas o efeito negativo do estereótipo não tem um poder homogêneo sobre o grupo representado, seus efeitos circulam diferentemente do desconforto ao risco de vida diante de ações violentas provocada por outros grupos (SHOHAT, 2006, p. 269).

Porém, as representações de uma mídia e cultura popular que reproduzem um estereótipo podem também levar a formas em que o próprio grupo pode se imaginar e se descobrir de uma forma diferente (HALL, 2013, p. 386). E mesmo a construção de uma representação que faça uso da imagem do estereótipo pode, por vias mais sutis, construir elementos de uma voz própria e de uma representação mais dinâmica que aquela esperada pelo estereótipo (SHOHAT, 2006, p. 286).

A negociação entre as dimensões limitantes impostas pela imagem do estereótipo e as possibilidades expressivas vindas de sua apropriação podem constituir um caminho por meio do qual o artista ou o realizador negro constrói, ainda que parcialmente, meios para uma expressão própria.

Uma apropriação que pode subverter os efeitos limitantes do estereótipo e imprimir características próprias na representação. No cinema, por exemplo, “cada ator negro importante encontrou um modo de revelar uma qualidade única, seja um traço da voz ou da personalidade, imediatamente reconhecível pelas plateias” (SHOHAT, 2006, p. 287).

É assim que, quando ouvimos na série *Afrosamurai*, os diálogos marcados pelo *black inflected* do estereótipo do negro *blaxploitation* identificamos também a habilidade e o talento do ator Samuel Jackson como um artista afro-americano que acrescenta uma dimensão pessoal à essa representação estereotipada, capaz de expandir, ou mesmo de romper em alguma medida, os limites impostos pelo estereótipo. O mesmo ocorre com a musicalidade da trilha sonora produzida pelo rapper RZA.

A impossibilidade de reduzir a questão do estereótipo a binarismos simples e a possibilidade de acréscimos de significados próprios para os negros pela via da apropriação do estereótipo nos fazem descartar, pelo menos até o momento, a relação direta entre a construção narrativa que faz uso do estereótipo do negro *blaxploitation* e efeitos negativos da representação do negro na série *Afrosamurai*.

Além disso, como vimos no primeiro tópico desse capítulo, na série *Afrosamurai* existe uma dimensão épica que não se enquadra tão facilmente no estereótipo limitante do negro *blaxploitation*.

Nela, temos um protagonista violento, mas que vive sua jornada num universo violento que representa a passagem da vida infantil para a vida adulta, que, como vimos, também pode ser entendida como um rito violento (CAMPBELL, 2007, p. 135). Nessa passagem, ele faz escolhas capazes de transformar sua história e mesmo a de todo o mundo no qual está inserido. Atua como um agente de sua autodeterminação, ainda que uma fatalidade de seu passado implique num tipo de determinismo em seu futuro.

A dimensão épica da série coloca o protagonista negro como o elemento central da construção narrativa e não apenas como um elemento secundário no qual a imagem do estereótipo seria empregada como forma limitada e limitante da imagem do negro como sujeito determinado pela representação.

Por fim, vimos que questões e conflitos explorados na arquitraba e nas subtramas são potencialmente próprios aos negros no universo de suas práticas sociais e de sua representação numa sociedade globalizada.

O tratamento dessas questões num novo universo de representação, o do anime, pode constituir um tipo de empoderamento que ultrapassa os limites do estereótipo ao levar questões próprias aos negros para esse universo.

No próximo capítulo, demonstraremos como a abordagem do Afrofuturismo trabalha e pensa produções de entretenimento e de ficção científica que tratam de questões próprias aos negros e que contribuem para a desconstrução de determinismos raciais aos quais pessoas negras são submetidas em meio a modernidade. E demonstraremos também que na série *Afrosamurai* o tratamento

das questões que identificamos nesse capítulo se aproxima daquele que a abordagem do Afrofuturismo lança sobre as mesmas questões.

CAPÍTULO 2 . AFROFUTURISMO

Nesse capítulo demonstraremos como o universo do entretenimento e da ficção científica são empregados pela abordagem do Afrofuturismo para tratar de questões que são politicamente próprias e relevantes aos negros, principalmente como instrumento para a desconstrução de determinismos raciais. E como o tratamento dado às questões que identificamos na estrutura narrativa da série *Afrosamurai* trazem aspectos dessa desconstrução buscada por essa abordagem.

Para isso, iniciaremos com a apresentação de algumas das principais características da relação entre questões políticas relevantes para os negros e a ficção científica, de acordo com a abordagem do Afrofuturismo. Após, a partir da mesma abordagem, faremos nossa análise sobre como as três questões principais identificadas nas estruturas da arquitraba e das duas subtramas da série *Afrosamurai* podem ser relevantes para o tratamento de questões próprias aos negros em meio a uma sociedade globalizada.

Acrescentaremos à perspectiva trazida pela abordagem do Afrofuturismo algumas contribuições do Manifesto Ciborgue (1985), escrito por Donna Haraway, que, entre outros temas, fala sobre a relação entre apropriação tecnológica e construção política. Da mesma forma, acrescentaremos algumas contribuições sobre a relação entre modernidade e globalização vindas da abordagem de Arjun Appadurai sobre esse tema.

2.1 AFROFUTURISMO E QUESTÕES POLÍTICAS DO NEGRO NA FICÇÃO CIENTÍFICA.

Afrofuturismo é um movimento estético que surge do encontro da tecnologia e da ficção científica com as questões da diáspora, da escravidão e dos determinismos raciais vividos pelo negro em meio a modernidade.

O termo foi criado em 1995 por Mark Dery, escritor de ficção científica que trabalha principalmente o universo do *cyberpunk*, que o conceitua como a ficção especulativa que trata de questões afro-americanas no contexto da cultura tecnocientífica do século XX (DERY, 1995, p. 180).

Em seu conhecido ensaio *Black to the Future*, Dery entrevistou os escritores afro-americanos Samuel R. Delany, Greg Tate e Trícia Rose, e para eles lançou o seguinte questionamento:

“por que há tão poucos escritores afro-americanos que escrevem ficção científica, um gênero que trabalha justamente o encontro com o outro – o estranho numa terra estranha – algo

que parece singularmente interessante para tratar de questões próprias dos escritores afro-americanos? (DERY, 1995, p.179, tradução nossa).

Em meio a diferentes posicionamentos sobre essa questão, esses escritores entrevistados têm em comum a percepção de que os negros vivem em suas vidas, por efeitos e desdobramentos da diáspora negra e da escravidão racial, a real experiência de serem aliens em meio à sua condição marginal na modernidade (DERY, 1995, p.212). A condição de estranhos numa terra estranha.

Esse estranhamento é fundamental para compreendermos o Afrofuturismo. Ele foi construído no seio da própria modernidade por meio de processos de ordens diversas como o histórico, o racionalista iluminista e o econômico, que são abordados pelo Afrofuturismo.

O massivo deslocamento e a escravidão de pessoas negras trazidas da África para a América, como aponta Delany, envolveu um processo sistemático de destruição do passado e das relações materiais e simbólicas que as ligavam a sua condição histórica de origem (DERY, 1995, p. 191).

De uma forma organizada segundo as regras do comércio escravagista, filhos, parentes e amigos foram separados de seus próximos, aspectos de identificação e afinidade como língua e cultura foram quebrados e formas de organização política e social pré-existentes foram reordenadas ao critério de um comércio de grande escala que firmou seu modelo de escravidão.

Mais do que um momento histórico, a escravidão negra constituiu um processo de apagamento das imagens e lembranças do passado (DERY, 1995, p.191). Um tipo de ruptura que levou os negros deslocados pelos processos de diáspora e escravidão racial a serem os primeiros a viverem dentro da modernidade

“a experiência da captura, roubo, abdução, mutilação e escravidão. Foram submetidos às reais condições de uma existência sem lugar, alienada, deslocada e desumanizada, que filósofos como Nietzsche definiram depois como a quintessência moderna” (ESHUN, 2003, p. 288, tradução nossa).

A diáspora e a escravidão configuraram uma espécie de trauma coletivo para o negro, ocorrido na base da própria modernidade, que produziu efeitos de exclusão de toda ordem para pessoas negras. Sua extensão se mostra nas disputas por equiparação e reparação que ocorrem ainda hoje, que indicam que esse trauma persiste na era contemporânea (ESHUN, 2003, p. 288).

Diretamente ligados a essa ruptura histórica, o racionalismo moderno e o pensamento iluminista contribuíram para cristalizar e naturalizar o racismo construído por meio da escravidão.

O projeto iluminista de apreensão e compreensão do mundo teve por características a ideia de sua universalidade, da fixação de significados e da coerência dos sujeitos (GILROY, 2012, p.

126). Mas a universalidade e os significados produzidos e fixados por esse “sujeito e pensamento universal” são eurocêntricos, o que conduziu muitos grupos social e politicamente minoritários a diversas formas de constrangimento e opressões raciais produzidas por mecanismos e aparatos de conhecimento que se apresentavam, e se apresentam, como racionalmente transparentes.

Dentro de um projeto social que pregava valores universais de liberdade, igualdade e fraternidade, os negros trazidos para a América foram submetidos a uma condição em que, como escravos, não eram reconhecidos como humanos, e sim como objetos, propriedades, máquinas de trabalho (CUTIE, 2011, p. 4). E no contorno de um pensamento racionalista de pretensão universal, essa relação buscou justificar-se, política e teoricamente, ao classificar os negros como seres biologicamente inferiores (GILROY, 2012, p. 101), ou como não-humanos (CUTIE, 2011, p. 3).

A variável econômica é também relevante às questões do Afrofuturismo, estando intrinsecamente ligada aos desdobramentos contemporâneos da construção histórica moderna e do pensamento racionalista iluminista.

Num cenário globalizado, em que diferentes sociedades e grupos sociais estabelecem uma complexa interação cultural e econômica, as projeções de mercado que direcionam interesses financeiros compõem outro fator de determinismo na questão racial. Investimentos e movimentações financeiras, que podem produzir visibilidade ou apagamento cultural, são guiados em escala global por projeções, tanto de ordem formal – como simulações computadorizadas e tendências de mercado – como de ordem informal – como o cinema e os contos de ficção (ESHUN, 2003, p. 290) – que constroem cenários de possível e provável ganho econômico num mercado cada vez mais global.

Mais do que medições de mercado na ordem de um tempo passado ou presente, o que vivemos é a predição das possibilidades econômicas e tecnocientíficas de um tempo futuro. A movimentação de grandes investimentos em capital econômico e cultural busca produzir e gerenciar a encomenda e a entrega de futuros possíveis. Estabelece um tipo de predição para a produção de futuros que estejam de acordo com os interesses de grandes grupos econômicos que, cada vez mais, concentram o poder de produzir esses futuros, assim como o poder de condenar a viver no passado os grupos não empoderados (ESHUN, 2003, p. 289).

Hoje, o grande número de negros vivendo em bairros pobres, os altos índices de criminalidade que envolvem pessoas negras, o predomínio de negros na composição da população carcerária, a violência policial dos Estados em relação às pessoas negras, o desemprego ou o exercício de funções de menor remuneração, são algumas das realidades para as pessoas negras que fazem confrontar, de um lado, um ideal de igualdade e desenvolvimento pregados pelo pensamento modernista iluminista, e de outro, os desdobramentos da escravidão do período colonial e a marginalidade contemporânea vividas por negros. Para uma maioria de pessoas negras não há uma previsão concreta

de melhorias sociais significativas. Um cenário desenhado não apenas dos Estados Unidos da América, mas também em diversas outras localidades, inclusive no Brasil, numa escala global. Desse confronto, observamos que as pessoas negras vivem, veridicamente, o estranhamento imaginado pela ficção científica (REDELL, 2013, p. 92). A condição de estranhos numa terra estranha de que fala Mark Dery.

Como vimos, o termo Afrofuturismo foi criado em 1995, por Mark Dery, mas realizadores e produções de entretenimento apontadas como Afrofuturistas não são elencados em uma década específica, ou reunidos em um grupo coeso de artistas.

A professora Lysa Yaszek, que estuda temas de ficção científica relacionados a questões de raça e gênero, afirma que artistas que fazem uso da ficção científica para fins de entretenimento e como estratégia para desconstrução de determinismos raciais, uma das principais características do Afrofuturismo, podem ser identificados já no século XIX (YASZEK, 2013, p. 3).

Segundo Yaszek, quando uma nação ou grupo étnico começa a participar da cultura industrial, a produção de histórias de ficção científica torna-se uma das formas ideais para se pensar criticamente o impacto da tecnologia e da ciência em suas novas formas de produção econômica e política (YASZEK, 2013, p. 1).

Ela divide em três as fases em que produções do campo da literatura apresentam algumas características de similaridade estilística que podem ser identificadas como de uma abordagem Afrofuturista: 1. Afrofuturismo nos EUA (1850 a 1960), 2. Afrofuturismo nos EUA (1960 até presente) e 3. Afrofuturismo Global (1980 até o presente).

A primeira fase, Afrofuturismo nos EUA (1850 a 1960), coincide com o estabelecimento do gênero da ficção científica na literatura, quando foram escritas algumas obras precursoras do gênero como *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818), *The Battle of Dorking* (H.G. Wells, 1871) e *Guerra dos Mundos* (H.G. Wells, 1898) e *Looking Backwards* (Edward Bellamy, 1887). Ela cita Sutton E. Griggs e seu trabalho *Imperio in Imperium* (1899), uma história em que negros norte-americanos lutam contra os opressores brancos numa guerra no futuro, e destaca que nessa história dois protagonistas dividem as ações de respostas à opressão sofrida pelos negros. Um deles busca uma via pacífica de integração social do negro, por meio da aquisição de conhecimentos tecnocientíficos necessários à sua independência, como conhecimentos nas áreas de agricultura e engenharia. Mas ele falha, então um segundo protagonista lidera os negros no confronto imposto pela opressão do homem branco (YASZEK, 2013, p. 4). Outra história situada por Yaszek nessa primeira fase é *The Comet*, publicada em 1920 e escrita pelo sociólogo e ativista por direitos civis W.E.B. Du Bois, um dos primeiros teóricos sobre questões raciais a ter destaque no cenário político norte-americano. Na história, um cometa que se choca contra a Terra gera uma catástrofe da qual, acredita-se, apenas um

homem negro e uma mulher branca são os sobreviventes. É apenas após essa catástrofe que o homem negro e a mulher branca veem a possibilidade de compartilhar um mesmo mundo e até mesmo a possibilidade de gerarem um novo mundo juntos. O que não se concretiza, pois se descobre que há mais sobreviventes. Na história, Du Bois sugere que apenas uma catástrofe poderia unir o negro e o branco como iguais (YASZEK, 2013, p. 6).

A segunda fase, Afrofuturismo nos EUA (1960 até o presente), é caracterizada por uma integração entre Afrofuturismo e a produção da ficção científica do universo *mainstream*. Yaszek supõe que os principais motivos dessa integração foram a efervescência dos movimentos por direitos civis que marcou o cenário político e cultural norte-americano na década de 60, no qual os negros figuravam como um dos principais grupos representativos – como vimos no tópico sobre o cinema *Blaxploitation* – e também o surgimento de uma nova geração de autores de ficção científica que trouxe maior relevância para as questões de gênero e de raça para o gênero (YASZEK, 2013, p. 7).

Nessa fase encontram-se autores consagrados como Samuel Delany, Octavia Butler e Charles Saunders, que publicam histórias de ficção científica que envolvem questões de ordem social, de raça e de gênero, em revistas consagradas como a *Asimov's magazine*. Em 1984, Octavia Butler publica nessa revista o conto *Bloodchild*, que no ano seguinte recebeu os prêmios Hugo e Nebula, os mais importantes prêmios de publicações no campo da ficção científica. Trata-se de um conto especialmente interessante por sua complexidade no tratamento de questões de gênero e raça.

Em *Bloodchild* os humanos, conhecidos como terranos, vivem num planeta e futuro desconhecidos, nos quais são colonizados por uma raça alienígena, os Tlics, que os utilizam, homens ou mulheres, para a gestação de seus ovos, num processo que produz nos humanos efeitos alucinógenos e afrodisíacos. A história é narrada por Gan, um terrano que tem uma relação de proximidade com a alienígena T'Gatoi, pertencente a um tipo de família de grande influência política em meio aos Tlics.

A relação de colonização se dá pelo controle que os Tlics tem sobre os terranos, que são confinados numa região chamada de Reserva. A Reserva tem o objetivo de controlar os humanos e protegê-los da ganância dos Tlics, que os desejam para sua reprodução. Mas ainda que seja estabelecido um tipo de colonização entre os Tlics e humanos, sua relação não constitui um tipo de oposição simples, do tipo dominador e dominado. Os alienígenas precisam dos terranos para sua procriação, além do fato da relação com os humanos lhes conferir uma posição social de destaque, de status político. Por outro lado, foram os Tlics que salvaram os antepassados dos terranos, que fugiram do planeta Terra diante da iminência de sua morte ou escravidão diante de outros grupos de sua própria espécie.

Na história, a relação entre os protagonistas é complexa, divididos entre sentimentos de amor e medo. O terrano Gan ama T'Gatoi, por quem foi criado e com quem tem uma boa relação, mas sente medo diante do risco de uma terrível morte durante o nascimento dos alienígenas que serão inseridos nele por T'Gatoi, algo que Gan descobre em meio a trama. No conto, os conflitos são pessoais, mas também políticos, e são construídos por Butler de forma a evidenciar a complexidade das relações sociais entre as diferentes espécies.

A terceira fase, Afrofuturismo Global (1980 até o presente), é identificada por Yaszek como aquela em que as publicações que adotam a abordagem do Afrofuturismo passam a ser realizadas em colaboração com realizadores e revistas, ou publicações online, de outras localidades, tais como *Jungle Jim*, *Story Time* e *3Bute*, nas quais se reflete sobre o provável fato de que a experiência de passado, presente e possibilidade de futuro vividos por negros nos EUA pode ser semelhante à experiência de negros que vivem em outras partes do mundo (YASZEK, 2013, p. 9). Ela cita, por exemplo, a escritora jamaicana Nalo Hopkinson, que escreveu *Midnight Robber* (2000), em que uma colonização galáctica ocorre num futuro que combina avançadas redes de computadores, nanotecnologia e histórias caribenhas. Ou o canadense-queniano Minter Faust, que publicou o aclamado *Coyote Kings of the Space Age Bachelor Pad* (2004), uma história em que dois *geeks* negros canadenses devem combinar tudo que aprenderam sobre ficção científica, quadrinhos e jogos de RPG com práticas militares e uma ancestral ciência africana (YASZEK, 2013, p. 10).

Os autores e obras apontados por Yaszek, situados nas três fases que ela identifica em meio às produções literárias de abordagem Afrofuturista, nos levam a entender que a adoção dessa abordagem no tratamento da relação entre ficção científica e questões de ordem política, social e de raça, além da questão de gênero, já ocorriam antes da criação do termo – em 1985, por Mark Dery – e que ela não está circunscrita apenas no tratamento da experiência vivida pelos negros nos EUA.

Em sintonia com a crítica do Afrofuturismo em relação à condição marginal vivida por pessoas negras na contemporaneidade, filmes como *Space is the Place* (John Coney, 1974) e *Branco Sai, Preto fica* (Adirley Queiroz, 2015) trabalham suas construções narrativas e estéticas de forma a evidenciar as condições marginais vividas por pessoas negras nas sociedades modernas, norte-americanas ou brasileiras, e também de forma a evidenciar que o uso da tecnologia e a construção dos aparatos de conhecimento científico, cultural e religioso, possuem sempre um posicionamento político, não são transparentes ou inocentes em suas demarcações das relações de poder.

Em *Space is the Place*, Sun Ra é um tipo de ser intergalático que vive num planeta onde as formas de conhecimento e tecnologia são diferentes daquelas do planeta Terra. Lá, é possível ao homem negro viver sua própria plenitude, livre da opressão causada pelo conhecimento e pela tec-

nologia do homem branco. Ele se dirige então para a Terra com o objetivo de resgatar e transportar para esse planeta as pessoas negras que vivem a opressão imposta pelo homem branco.

Na Terra, além de um profeta intergaláctico, ele se apresenta também como um músico. Essas duas formas remetem a duas dimensões do personagem: a do profeta intergaláctico como a personificação das forças do universo que agem a favor do negro e a do músico como o agente político e tecnológico da ação do resgate. As duas dimensões se misturam em todo o filme.

Sun Ra confronta o seu antagonista, o personagem conhecido como o Supervisor, que personifica as forças do universo que oprimem o negro no planeta Terra, uma espécie de homem de negócios que é “um negro de alma branca”. Sun Ra e o Supervisor disputam o destino dos negros no planeta Terra: o primeiro como o agente do resgate e o segundo como o do controle e do tratamento das pessoas negras como um tipo de propriedade.

No filme não existe uma diferença clara entre tecnologia, música, ação política e ação mística. A tecnologia para o negro é também uma forma de sua própria consciência, de sua própria existência como negro. Da mesma forma, não existe uma separação clara entre o resgate para outro planeta e a superação das dificuldades e limitações sociais vividas pelo negro no planeta Terra. Quando a nave de Sun Ra pousa, sua primeira ação após anunciar o objetivo de resgate é abrir uma agência de empregos a fim de selecionar as pessoas negras que poderiam ser resgatadas.

Na disputa entre Sun Ra e o Supervisor, a vitória do primeiro se dá com o uso da música como uma tecnologia de teletransporte que embarca as pessoas negras para dentro da nave espacial de Sun Ra, que se dirige para o espaço. Um resgate que os livra da opressão e do próprio fim da Terra, que explode no final do filme.

Fora do filme, o artista Sun Ra, que em *Space is the Place* faz o papel dele próprio, é um artista que desconstrói as fronteiras entre representação, ficção, mito e realidade. Ele foi um importante músico do Jazz, mas também um artista múltiplo que transcendeu a prática da performance ao se reinventar na vida real como um tipo de ficção, ou antes, ao evidenciar a ficção de sua existência chamada verídica. Arte, música, tecnologia e filosofia foram para ele formas cósmicas de compreensão do mundo e de sua própria reinvenção.

O filme brasileiro *Branco Sai, Preto fica*, traz uma abordagem que mistura ficção e realidade em uma construção narrativa e estética que evidencia os ruídos e posicionamentos políticos da tecnologia e da produção cultural da sociedade brasileira.

O nome do filme vem de uma violenta ação policial contra pessoas negras, ocorrida num baile charme nos anos 1980, em Ceilândia, cidade-satélite de Brasília. Na abordagem policial, os gritos eram de “Branco sai, preto fica!” (MENDONÇA, 2015).

Na história, dois dos personagens negros estavam entre as vítimas da ação policial e um terceiro é um detetive, também negro, que veio do futuro com a missão de colher provas de racismo contra o estado brasileiro.

O filme brasileiro faz grande referência à integração tecnológica entre homem e máquina, nele podemos observar que os dois personagens que foram vítimas da ação violenta no baile utilizam algum tipo de máquina integrada ao corpo: o primeiro uma cadeira de rodas, o segundo uma perna mecânica.

Mas a integração tecnológica mostrada no filme é ruidosa, exige manutenção, troca de peças. A cadeira de rodas, o elevador, a prótese, o carro, o veículo que viaja no tempo, são todos ruidosos e exigem algum tipo de atenção ou de manutenção. Mesmo a viagem no tempo não ocorre com perfeição, há perda de materiais, perda de memória, há preocupação do viajante e da equipe do futuro, com questões econômicas e políticas.

Percebemos que mesmo a religião é mostrada como politicamente posicionada. Quando o detetive é informado de que as coisas no futuro estão feias porque o partido da vanguarda cristã assumiu o poder ele demonstra preocupação quanto ao seu retorno para o futuro.

No filme, a música e os equipamentos de gravação ou radiodifusão são, ao mesmo tempo, formas de expressão e entretenimento, mas também, como vemos no desfecho do filme, uma arma lançada como um ato de vingança contra o centro do poder político brasileiro: uma Brasília situada no futuro, na qual as populações periféricas não tem permissão para entrar.

Em *Branco Sai, Preto fica* não há uso de tecnologia ou produção de expressão cultural que seja transparente ou inocente, antes, constituem ou instrumentalizam ações políticas com forte demarcação nas relações de poder.

Assim, a crítica presente nas práticas de imaginação e ficção científica adotadas pela abordagem do Afrofuturismo, além de constituírem formas de entretenimento, evidenciam os processos de construção histórica do racismo, da sua naturalização pela via do pensamento racionalista iluminista e de determinismos de ordem econômica, que geram e ampliam a condição social marginal dos negros em meio a modernidade. Constituem estratégias que buscam evidenciar e desconstruir a inocência e a transparência dos processos históricos, da tecnologia, e dos aparatos de conhecimento aos quais os negros foram, e são, submetidos (ESHUN, 2003, p. 297).

Evidenciam a condição dos negros de estranhos numa terra estranha: aliens que foram abduzidos por outros seres em naves espaciais – navios negreiros – que viajaram pelo espaço sideral – oceano – para um planeta estranho – continente americano – onde foram estudados e classificados segundo uma tecnologia estranha e desconhecida – ciência moderna e política – e foram submetidos aos interesses dos seres que promoveram sua abdução – escravidão e determinismo econômico.

Uma condição que persiste na modernidade, quando avanços conquistados pelas vias formais como as políticas democráticas, as políticas afirmativas, as tentativas de redução da desigualdade na disputa por empregos e de acesso a meios produtivos, por exemplo, se mostram bastante tímidos e, por vezes, politicamente ineficazes para uma efetiva integração entre pessoas brancas e negras, em um modelo de sociedade em que as últimas são historicamente marginalizadas.

Acreditamos que a abordagem do Afrofuturismo soma esforços em meio a essas vias formais para uma necessária e, talvez, possível desconstrução dos determinismos raciais que impedem a efetiva integração entre diferentes grupos étnicos.

Concluimos que a imaginação e a ficção científica, empregadas por artistas e pensadores que adotam a abordagem do Afrofuturismo, buscam não apenas produzir mundos meramente imaginados, mas também mundos possíveis frente à impossibilidade, para um grande número de pessoas negras, de viver o mundo verídico moderno.

Como aponta J. G. Ballard (REDELL, 2013, p. 92), num sentido amplo e que envolve não apenas pessoas negras, diante da realidade distópica e violenta que prevalece no mundo moderno, que parece profundamente irreal, a função da ficção científica passa a ser a de inventar a realidade.

2.2 ANÁLISES CRÍTICAS DAS QUESTÕES IDENTIFICADAS NA TRAMA DA SÉRIE AFROSAMURAI PELA PERSPECTIVA DO AFROFUTURISMO

2.2.1 A questão da apropriação tecnológica

Neste tópico, demonstraremos por meio da análise da subtrama da apropriação tecnológica que essa é, de fato, uma questão relevante para o negro numa sociedade globalizada e hipertecnológica. E que a tecnologia envolve uma complexa e ambígua relação entre, de um lado, a resistência a possíveis efeitos de controle social, e de outro, a sua apropriação como forma de expressão e exercício de poder político em meio a uma sociedade hipertecnológica.

Como vimos no primeiro capítulo, a subtrama da apropriação tecnológica tem como centro o conflito entre Afrosamurai e o personagem Afrodroide, um ciborgue que é duplo tecnológico do protagonista, produzido a partir de gravações das lembranças e habilidades de Afrosamurai. E que para vencê-lo, Afrosamurai teve que superar a si próprio num tipo de transcendência simbolizada por sua apoteose.

Vimos também, no tópico sobre o Afrofuturismo e questões políticas do negro na ficção científica, que o deslocamento vivenciado pelo negro em meio à diáspora e escravidão na

modernidade estende-se para além de um simples sentimento de exclusão. Trata-se de uma condição em que, sem passado, sem possibilidade de voz e sem o reconhecimento de sua humanidade, sua própria consciência esteve condicionada à consciência do outro, ao mundo e à percepção do outro.

Essa condição foi chamada pelo sociólogo afro-americano W.E.B. Du Bois de “dupla consciência” (CUTIE, 2011, p. 4), uma forma de consciência de si próprio construída no modo como o negro teve sua experiência de mundo condicionada à consciência e à visão do outro.

Segundo Du Bois, a formação dessa dupla consciência se deu com a vinda dos primeiros negros africanos para a América, quando esses foram trazidos como escravos para um continente em que toda forma de experiência de mundo estava condicionada às formas estabelecidas por seu opressor (CUTIE, 2011, p. 4).

Mas esse condicionamento sofrido pelos primeiros negros escravizados na América não implicou na anulação de sua própria consciência. Antes, levou a um tipo de percepção de mundo necessariamente dupla, a sua própria sempre em negociação com a do outro.

Essa relação entre percepção e consciência ganha novo contorno na condição tecnológica moderna e pós-moderna, quando os desdobramentos dessa dupla consciência tem sido observados e praticados nas variadas formas de análise e expressão do Afrofuturismo. Francis Cutie, por exemplo, entende o Afrofuturismo como uma forma de mediar o pensamento e a percepção numa sociedade tecnológica que, acima de tudo, trata de um aspecto de consciência (CUTIE, 2011, p. 2).

Em seu artigo *Mediums of consciousness in Afrofuturism* (2011), Cutie faz uso da metáfora de uma Cidade das Máquinas (CUTIE, 2011, p. 3) para analisar a relação entre percepção, consciência e a mediação tecnológica na sociedade hipertecnológica contemporânea. Nessa metáfora são situadas as diferentes relações de poder e de mediação tecnológica entre homem e máquina, assim como entre as pessoas negras que foram escravizadas e as pessoas brancas que exercem poder de controle sobre essa cidade.

A cidade das máquinas, como metáfora, está situada numa era em que nós, humanos, dependemos da tecnologia e das máquinas. A mediação por dispositivos tecnológicos e eletrônicos constitui a principal forma de constituição e percepção de mundo nessa cidade (CUTIE, 2011, p. 1).

Nela, os diferentes grupos sociais estão posicionados conforme as relações de poder estabelecidas entre os homens e máquinas. Onde as pessoas brancas que exercem poder de controle sobre a cidade são posicionadas como seus arquitetos, aqueles que a pensam, planejam e a constroem conforme sua necessidade de uso e à sua própria imagem de senhores da cidade das máquinas.

Por outro lado, as pessoas que não exercem o poder de controle sobre essa cidade estão posicionadas como objetos e ferramentas daqueles que exercem. Não são reconhecidas como seres humanos, mas sim como parte dos motores e engrenagens que são controladas por seus senhores.

Mas ainda que existam senhores nessa cidade das máquinas, nela o homem já não é mais a medida de todas as coisas. A necessária interação entre homens e máquinas inseriu na cidade, senão uma percepção e consciência de máquina, um híbrido de percepção e consciência homem-máquina.

Como se dá então essa percepção e essa consciência na cidade das máquinas?

Os senhores da cidade das máquinas ainda a entendem e percebem à sua própria imagem e medida, como os humanos que a controlam. A partir dessa perspectiva de domínio, o ser híbrido torna-se algo intolerável, pois põe em questão a universalidade da medida do eu humano para todas as coisas.

Por outro lado, essa relação se dá de forma diferente para o negro. Na condição de um dos grupos oprimidos e escravizados, ele é como o androide, identifica-se com as engrenagens e motores da cidade das máquinas e assemelha-se a elas.

O androide é a máquina obediente, tecnologicamente produzida e controlada. É a ferramenta que trabalha a serviço dos senhores da cidade das máquinas. Sua consciência foi moldada e projetada por seus arquitetos. É o escravo.

Mas quando o escravo se percebe como o humano que se mistura em meio às máquinas, ele deixa de ser o androide, a ferramenta controlada por meio da tecnologia, e passa a ser o ciborgue, o ser híbrido entre homem e máquina, que pode ser potencializado por acoplamentos tecnológicos.

Um novo ser que dispõe não apenas da percepção e da possibilidade do humano, mas também a da máquina. É capaz de comunicar-se com ela, possui sua própria consciência como humano, mas também as múltiplas percepções e consciências da máquina. Sua posição nessa cidade não é a do escravo, e sim a de um ser que pode transitar entre os universos do homem e da máquina. A dimensão política e a condição híbrida homem-máquina são o que o diferencia do androide. Esse o escravo, aquele o ser político.

A metáfora da Cidade das Máquinas, trazida por Cutie para identificarmos aspectos da atual condição do humano na sociedade contemporânea, contribui para entendermos como uma abordagem do Afrofuturismo compreende a reconfiguração da relação entre consciência e percepção do mundo numa sociedade hipertecnológica e como se manifesta a particularidade e a possibilidade de percepção, expressão e construção política do negro nesse cenário.

De um lado, a consciência do opressor eurocêntrico, a partir de uma perspectiva de domínio, acaba por construir um mundo em que ele é o centro de todas as coisas, frente ao qual um mundo “primitivo”, “arcaico” ou “subdesenvolvido” é classificado e enquadrado segundo a medida e sofisticação eurocêntricas. Nessa classificação, o híbrido adquire um valor de impureza e profanação da consciência, por colocar em questão a universalidade da medida do eu – eurocêntrico – para todas as coisas.

Por outro, a consciência do negro como um dos grupos oprimidos nessa sociedade pode ter um desdobramento ambíguo. Ele pode ser o escravo, condição na qual sua consciência está submetida e controlada pelo outro, ou pode ser levado a desenvolver outro tipo de consciência, que transita entre a do seu eu e a do outro, ou mesmo a de outros, de forma a ser possível e aceitável um mundo em que seu próprio eu não constitua a medida do mundo. Pode aceitar o híbrido, pois já vive uma condição de dupla consciência.

A partir de sua condição de escravo, o negro pode reconhecer-se como o androide, aquele que é identificado como pura máquina, uma engrenagem na estrutura social, uma ferramenta sem dimensão humana, sem vontade e sem autodeterminação política. Ou como o ciborgue, aquele que surge da construção híbrida, parte humana e parte máquina, que mesmo diante de uma determinação tecnológica possui autodeterminação política, como o humano que vê nos possíveis acoplamentos tecnológicos os elementos de sua própria construção.

Vemos aqui uma importante diferença entre o androide e o ciborgue. O primeiro, como aquele que é determinado pela tecnologia, o segundo como aquele que tem na tecnologia a possibilidade de acoplamentos úteis para sua autodeterminação política.

O ciborgue é então identificado como o oposto do androide. É efetivamente o híbrido consciente de sua dimensão política e tecnológica, as quais não são divididas por fronteiras rígidas na constituição das duas faces de sua construção política.

Em seu Manifesto Ciborgue, Donna Haraway conceitua o ciborgue como

“um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Realidade social significa relações sociais vividas, significa nossa construção política mais importante, significa uma ficção capaz de mudar o mundo” (TADEU, 2013, p. 36).

Como um híbrido entre máquina e organismo, e principalmente como um ser político, o ciborgue estabelece uma nova relação com a tecnologia. Percebe que a tecnologia é algo sempre intencionado, sempre direcionado a uma aplicação política, a uma relação de poder.

Como instrumento político, a tecnologia deixa de ser uma questão de apropriação como domínio, como controle da tecnologia, e passa a ser uma apropriação como acoplamento, uma extensão da sua capacidade orgânica, maquinica e também política (TADEU, 2013, p. 37).

Da mesma forma, como meio político, também implica na complexidade, contradições e responsabilidades do ato político, sempre em negociação e com possibilidades de ganho e de perda. Diferente do androide, que não tem consciência de seus atos, o ciborgue é aquele que faz escolhas políticas para sua própria construção (TADEU, 2013, p. 37).

Numa sociedade globalizada e hipertecnológica, temos a tendência a acreditar que a tecnologia refere-se, exclusivamente, à chamada alta-tecnologia, associada a computadores, à eletrônica, à robótica ou biotecnologia, alguns dos principais instrumentos tecnológicos que permitem a atual condição hipertecnológica de um mundo globalizado. Mas a tecnologia não está restrita a esses campos.

A condição hipertecnológica da sociedade contemporânea é dada principalmente por sua condição de rede, uma condição em que as nossas relações sociais alcançam uma complexidade em que as várias práticas humanas estão interligadas e relacionadas numa rede que envolve alta e baixa tecnologia. Em que a própria transformação do corpo humano e do mundo que, outrora, acreditava-se ser o objeto de sua apropriação, tornam-se componentes dessa complexa rede interligada por processos tecnológicos (TADEU, 2013, p. 24).

A tecnologia pode ser simples, como o cultivo de arroz ³, por exemplo, mas estar interligada numa rede complexa de interferência mútua que envolve relações políticas e de poder que implicam no direito de vida ou de morte dos diferentes indivíduos ou grupos que fazem parte da rede (TADEU, 2013, p. 26).

A máquina e a tecnologia não são hoje elementos que devem ser apropriados como um instrumento ou conhecimento que está externo a nós. Uma lógica de separação que surgiu como legado do cogito cartesiano – penso, logo existo – “em que a existência do sujeito é idêntica ao seu pensamento” (TADEU, 2013, p. 13), o que o difere do mundo. Um pensamento que serviu como base das principais teorias sociais e políticas ocidentais, as quais se veem “coesas e transparentes” como o próprio pensamento humano (TADEU, 2013, p. 13).

Como seres inseridos numa sociedade hipertecnológica, a própria sociedade e seus componentes, entre os quais os organismos humanos, formam também um corpo tecnológico, ou corpos tecnológicos interligados em rede, na qual “a máquina não é uma coisa a ser animada, idolatrada e dominada. A máquina coincide conosco, em nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação” (TADEU, 2013, p. 97).

Nessa sociedade hipertecnológica, em maior ou menor grau, somos todos ciborgues. E como ciborgues, somos híbridos de tecnologia e organismo. Somos políticos, parciais e nada inocentes (TADEU, 2013, p. 39).

³ “Imagine que você é um pé de arroz. O que você quer ? Você quer crescer e produzir rebentos antes que os insetos que são seus predadores cresçam e produzam rebentos para comer seus tenros brotos. Assim, você divide sua energia entre crescer tão rapidamente quanto possa e produzir toxinas em suas folhas para repelir os insetos. Agora, vamos dizer que você seja um pesquisador tentando convencer os agricultores californianos a deixar de utilizar pesticidas. Você está criando variedades de arroz que produzem mais toxinas alcaloides em suas folhas. Se os pesticidas são aplicados externamente, eles contam como sendo químicos – e grandes quantidades deles acabam nos corpos de imigrantes mexicanos ilegais que são contratados para a colheita. Se eles estão dentro da planta, eles contam como sendo naturais, mas podem acabar nos corpos dos consumidores que comem o arroz” (TADEU, 2013, p. 28).

A dupla consciência, ou mesmo a múltipla consciência de que fala Cutie, refere-se a essa condição de ubiquidade dos processos tecnológicos em nossa expressão e percepção de mundo. Ao apontar que o homem negro pode dispor de mais de uma consciência, sua ênfase recai sobre a importância da compreensão da linguagem da tecnologia, a capacidade de comunicar-se com ela, produzir acoplamentos, como forma de sua autoconstrução política, cultural, econômica ou social, que numa sociedade tecnológica interligada em rede constituem elementos de construção política que estão interligados sem fronteiras claras.

No campo da música, Jimi Hendrix é apontado por pensadores do Afrofuturismo como um dos pioneiros na experimentação tecnológica musical (CUTIE, 2011, p. 10). Suas distorções, efeitos sonoros e excepcional habilidade com a guitarra o transformaram num tipo de híbrido tecnológico de produção sonora, algo que influenciou diretamente na construção da sua imagem como artista negro, sempre politicamente negociada.

Um artista que transitou entre o universo de sua própria consciência como negro em negociação com a consciência do outro que impõe sua perspectiva de dominação. Seu sucesso na década de 60, até sua morte prematura na década de 70, representou um tipo de destaque na participação do negro no universo de produção *mainstream* que o levou a ser reinventado como a imagem que surge de sua própria projeção em negociação com aquela esperada, por suas plateias, do que deveria ser um artista afro-americano: “impetuoso, sexual, hedonista e perigoso” (GILROY, 2012, p. 193).

“A oposição criativa em seu trabalho entre a reverência óbvia pelas tradições baseadas no blues e uma espiritualidade agressivamente high-tech e futurista destila um conflito mais amplo não só entre o pré-moderno ou antimoderno e o moderno, mas, também, entre as definições rivais de autenticidade que são apropriadas à criação cultural negra em sua passagem para a mercantilização pop internacional” (GILROY, 2012, p. 195).

Outro pioneiro dessa autoconstrução tecnológica foi Sun Ra, um músico e multiartista – que já citamos na apresentação do filme *Space is the Place* (John Coney, 1974) – que também identificou a tecnologia como uma forma de sua autoconstrução pela lógica do acoplamento. Sua condição de artista e de ser político eram uma e mesma coisa, um híbrido, um ciborgue, que adotou a ficção e a tecnologia como elementos políticos de sua transformação.

O grupo de hip hop Drexciya também utilizou a música para sua autoconstrução artística e política na forma de um híbrido tecnológico. Recriaram-se por meio da associação entre estilo sonoro e um mito de origem, o de uma nova espécie surgida a partir da diáspora negra, quando os filhos dos escravos negros trazidos da África que caíram, ou que foram lançados, no Oceano Atlântico

passaram por uma mutação para sobreviver sob as águas, o que lhes proporcionou uma nova subjetividade negra (KODWO, 2003, p. 300).

Sua música eletrônica produziu uma mitologia negro-atlântica de caráter eminentemente político, que constitui também um novo tipo de consciência daqueles negros que não estão mais ligados a sua origem como espécie humana trazida da África, nem à condição de escravos no novo continente. Antes, transitam entre esses dois mundos, entre diferentes formas de consciência.

Na subtrama da apropriação tecnológica da série *Afrosamurai*, o que temos no conflito entre Afrodroides e Afrosamurai é uma oposição entre as duas formas da apropriação tecnológica até aqui discutidas: aquela que produz o androide, a tecnologia utilizada como instrumento de dominação, que produz o escravo a partir de um “transparente” cogito humano, que se confunde com o intelecto eurocêntrico. E aquela que produz o ciborgue, a tecnologia como acoplamento, como extensão do corpo orgânico, elemento de ação, construção e autodeterminação política, numa relação em rede que impõe negociação e possibilidades de ganho e de perda (TADEU, 2013, p. 11).

De um lado, Afrodroides surge como o escravo tecnologicamente produzido pelo Clã dos Sete Vazios para alcançar seu desejo de apreensão e controle, primeiramente sobre Afrosamurai, quando tentam se apropriar e reproduzir suas habilidades de combate, e depois sobre todo o mundo, pois a maior ambição do clã é o de obter o poder de deus por meio da bandana do *Number One*.

De outro, Afrosamurai surge como o ciborgue, o híbrido meio negro e meio samurai, que é mais que o humano. Sua espada e sua técnica de luta são tecnologias acopladas a sua existência híbrida, que lhe conferem um poder que não pode ser controlado pelos outros.

Uma diferença fundamental entre Afrosamurai e Afrodroides é a autodeterminação do primeiro. Ele é o agente de sua transformação, da construção de seu próprio caminho. Aquele que não aceita ser controlado pela vontade daqueles que tentam dominá-lo. E como agente de sua autodeterminação transforma-se também num agente político que é responsabilizado por seus atos. Sua escolha pelo caminho da vingança o lançou numa existência solitária, mas ainda assim uma escolha feita por ele diante do conflito de vingar seu pai ou pertencer parcialmente a uma nova família.

Assim, a questão da apropriação tecnológica que é trazida pela série *Afrosamurai*, e a forma como ela é desenvolvida na subtrama, torna-se um tipo de representação relevante para o negro, ao aproximar-se daquela adotada por pensadores e artistas do Afrofuturismo que buscam, de um lado, desconstruir os efeitos do determinismo racial que surgem da apropriação tecnológica como instrumento de controle, e de outro, evidenciar a apropriação tecnológica como algo politicamente posicionado, não transparente, que pode ser apropriada por uma lógica que difere daquela do controle sobre o outro, humano ou tecnológico. Antes, essa apropriação pode ocorrer por uma lógica de aco-

plamentos tecnológicos, que nos tornam seres híbridos: meio orgânicos, meio tecnológicos, mas sempre políticos.

Nesse sentido, o conflito entre Afrosamurai e Afrodroides reflete também o conflito entre o determinismo racial e tecnológico contra a autodeterminação política, uma questão relevante para o negro numa sociedade globalizada e hipertecnológica.

2.2.2 A questão da destruição do ciclo da família

Neste tópico demonstraremos como o desfecho da subtrama do rompimento com o ciclo da família está associado a um aspecto da perspectiva Afrofuturista em que a ruptura com os ciclos de tradições culturais e narrativas nas quais o negro foi inserido constituem uma abertura para sua autodeterminação política, múltipla e não determinada pela perspectiva do outro.

Vimos no primeiro capítulo que a estrutura narrativa da série *Afrosamurai* segue a forma da sintonia com o pai do monomito descrito por Campbell. Uma estrutura que simboliza o rito de passagem da vida infantil para a vida adulta, que, para o homem, envolve a ambígua imagem do pai em relação ao filho: a do pai-criador e a do pai-ogro.

Uma passagem que envolve o ciclo da família, quando o filho que alcança a vida adulta torna-se capaz de substituir o pai e assim exercer o seu papel de protetor da família. Temos aqui uma relação de renovação, mas também uma de transferência de tradições, quando o filho é separado da família, mas para ela retorna, tornando-se, ao mesmo tempo, a imagem renovada do pai, mas não estranha à família.

Também vimos que Afrosamurai tem seu destino traçado no início da série, quando Justice decapita seu pai, quando o sentimento de vingança o leva a iniciar sua jornada que culminará na morte de Justice. Encontra em seu tortuoso caminho um mestre na arte da espada que o treina com outros órfãos, e juntos formam uma nova família na qual esse mestre torna-se um tipo de pai e Jinno um tipo de irmão para Afro.

Vimos que nesses eventos constrói-se o conflito dessa subtrama, pois para seguir seu destino Afrosamurai deve romper o ciclo da família e matar o mestre que o treinou, que porta a bandana do *Number Two*. Ao fazer isso, irá transformar Jinno, seu antigo amigo e quase irmão, num dos seus maiores inimigos. Para seguir seu destino, ele deve romper o ciclo no qual foi inserido e, inevitavelmente, romper qualquer possibilidade de pertencimento que seja harmonioso.

Uma das principais leituras que o Afrofuturismo faz sobre a condição do negro na contemporaneidade é que a diáspora negra produziu um sistemático rompimento com laços familiares e

culturais construídos pelos negros em seu local de origem (DERY, 1995, p. 191). Rompidos esses laços, o negro foi inserido num novo mundo, em que a concepção de humanidade e de civilização se confunde com a da história europeia, onde o racionalismo cartesianismo eurocêntrico torna-se a medida do mundo e o negro não é reconhecido como humano.

Na perspectiva Afrofuturista, em que “os afroamericanos são os descendentes dos *aliens* abduzidos” (DERY, 1995, p. 180), a abdução surge nesse contexto como uma metáfora, projetada no campo da ficção científica, em que o negro vive uma condição de não pertencimento efetivo ao mundo verídico moderno devido aos processos de apagamento de parte significativa de seu registro histórico, de seu deslocamento espaço-temporal e dos determinismos raciais aos quais foi submetido por desdobramentos da escravidão.

Num cenário em que suas tradições foram rompidas e no qual suas relações históricas, políticas e culturais são submetidas a determinismos impostos por um sujeito universal eurocêntrico, a manutenção das tradições e ciclos históricos nos quais foi inserido torna-se também a manutenção de sua condição de dominado, de determinado pelo outro.

Para o negro, o apelo a algum tipo de legitimação ou autenticação cultural por meio de uma linearidade ou narrativa histórica construída a partir de um ponto de origem universal acaba por esbarrar num tipo de condição de falsificação étnica (REDELL, 2013, p. 89), pois essa linearidade para o negro é duplamente redimensionada.

De um lado, ela foi sistematicamente desconstruída pelo processo de sua diáspora e escravidão. De outro, os aparatos de conhecimento eurocêtricos que constroem essa narrativa se impõe como o modelo de pensamento e organização dessa linearidade histórica moderna, de forma a privilegiar a sua própria perspectiva “civilizada” frente às outras perspectivas “menores e primitivas”, assim classificadas pela perspectiva hegemônica.

O rompimento com essa tradição eurocêntrica torna-se uma condição para a autodeterminação cultural e política do negro, uma vez que dentro dela já se encontra como um sujeito determinado e classificado pelo outro eurocêntrico. Ainda que esse rompimento não possa ocorrer efetivamente, na forma de uma total desconstrução dos determinismos aos quais está submetido, acaba por torna-se uma opção para a desconstrução da transparência de mitos e narrativas de origem que se estabelecem como universais (REDDEL, 2013, p. 91).

Estratégias de aberturas para uma autoconstrução cultural e política do negro passam pela evidencia do caráter de construção não naturalizada desses mitos e narrativas, e por seu rompimento, pois dentro de um pensamento eurocêntrico, o negro, assim como o ciborgue, “não é parte de qualquer narrativa que faça apelo a um estado original, de uma ‘narrativa de origem’, no sentido ocidental” (TADEU, 2013, p. 38). Nas narrativas de origem construídas pela perspectiva eurocêntrica,

para os negros, assim como para outros grupos minoritários, fica reservado o lugar do primitivo e do selvagem.

Na série *Afrosamurai*, dentro da estrutura do monomito, em que a forma da sintonia com o pai envolve também aspectos de uma transferência das tradições e conhecimentos entre diferentes gerações, ocorre um tipo de curto-circuito na estrutura do ciclo do herói, pois ele surge de lugar algum, e, principalmente, não tem a possibilidade de um efetivo retorno a algum lugar ou grupo de origem ao ver concluída a sua jornada.

Ao seguir seu destino, romper o ciclo da família e cumprir sua jornada, inevitavelmente o herói negro se transforma no errante, sem destino ou lugar certo. Em *Afrosamurai*, a construção mitográfica do herói traz o princípio de sua ruptura dentro da sua própria estrutura narrativa: sua condição de negro o impede de reestabelecer, dentro da estrutura do mito, qualquer tipo de retorno ao equilíbrio harmonioso do ciclo do herói.

Essa ruptura do mito de origem, ainda que não seja uma total desconstrução, surge como uma abertura dentro do ciclo de mitos e narrativas universais, uma possibilidade de construção narrativa que é semelhante aos acoplamentos tecnológicos do ciborgue: um herói negro, que em sua jornada como um errante torna-se um samurai “japonês”, que possui uma habilidade sobre-humana com a espada.

Ao representar o protagonista negro nessa estrutura de mito e como uma ficção científica, a série contribui para flexibilizar as formas de se pensar o mito, assim como as formas racional e historicamente coerentes para se imaginar o negro. Permite aberturas para se imaginar o mito e o sujeito como múltiplos, e a história como “aberta a novas interpretações, especulações críticas e novas percepções” (REDELL, 2013, p. 91, tradução nossa).

A autoafirmação do protagonista negro como um sujeito estranho ao universo da série, mas ainda assim capaz de escolher seu percurso e de romper os ciclos de pertencimento, mas também de controle, nos quais foi inserido, constitui um tipo de resposta contra sua plena descaracterização e subordinação à vontade e condições do outro. Sua escolha por romper o ciclo da família, assim como a de seguir seu destino de vingança pela morte de seu verdadeiro pai, surge como a escolha, nada inocente ou transparente, por sua autodeterminação política.

Na construção narrativa da série *Afrosamurai* e no seu tratamento dado ao conflito do pertencimento, a questão do rompimento do ciclo da família também pode ser entendida como relevante para o negro numa sociedade globalizada.

2.2.3 A questão da imposição de uma ordem universal

Neste tópico, demonstraremos como o fechamento da arquitraba da série *Afrosamurai* está associado a um tipo de imposição de uma ordem universal que se confunde com a própria narrativa da modernidade, que ganha proporções globais na contemporaneidade. E que os determinismos impostos por essa narrativa que “se deseja de aplicabilidade universal” (APPADURAI, 2004, p. 11), se reconfiguram em meio a diferentes apropriações, reações e rupturas, de forma a compor novas narrativas e novas mitografias que são fragmentadas e múltiplas como a da série *Afrosamurai*.

No fechamento da arquitraba, *Afrosamurai* enfrenta o desejo obstinado de Justice de reunir o poder de todas as bandanas, o que faria dele um verdadeiro deus que não poderia ser desafiado ou questionado por ninguém. Seu poder passaria a ser universal, capaz de moldar e corrigir as falhas de todos os indivíduos do mundo.

O mesmo ocorre numa modernidade que se expande em escala global, na qual uma narrativa centralizadora eurocêntrica, de cunho iluminista e cartesiano, em que o pensamento racionalista se confunde e se naturaliza como a forma do próprio cogito humano, acaba por constituir-se como a narrativa hegemônica dos processos políticos contemporâneos (TADEU, 2013, p. 13).

Uma narrativa em que as diferentes trajetórias e histórias dos povos do mundo inteiro são forçadas a uma mesma linha histórica centralizada, sincronizada e sincronizadora (MASSEY, 2005, p. 65) na qual os diferentes pontos de encontro e distanciamento que podem caracterizar as trajetórias próprias de cada sociedade e de cada sujeito em meio à construção de seu percurso histórico transforma-se num *ranking*, no qual se posicionam, de um extremo a outro, aqueles que são os mais desenvolvidos e aqueles que são menos desenvolvidos, os mais civilizados e os menos civilizados, os mais sofisticados e os mais primitivos.

Uma abordagem como a do Afrofuturismo, ao produzir e estimular outras formas de imaginar o negro em meio às aberturas da ficção científica, contribui para evidenciar os determinismos homologados por essa narrativa universal. E para mostrar que o sujeito universal, racional e iluminado que produz essa narrativa está “em suspeitas posições que denunciam as complexas tramas entre desejo, poder, raça, gênero e sexualidade em que ele se vê, inevitável e inequivocamente, envolvido” (TADEU, 2013, p. 10).

As narrativas universais com raízes iluministas que prevaleceram e que deram forma às relações políticas e culturais na modernidade foram “todas seriamente postas em questão” (APPADURAI, 2004, p. 76) na contemporaneidade, não apenas pela abordagem do Afrofuturismo, mas também pelas práticas diárias de apropriação, resistência e resposta aos determinismos modernos de toda ordem (CERTEAU, 2012, p. 88).

Na contemporaneidade, em que o modernismo parece ter migrado de um plano teórico, reservado a poucos, para um plano prático e aplicável às ruas, os diferentes tipos de apropriações dessa narrativa universal acabam por se tornar também uma percepção múltipla de um mesmo mundo moderno, mas fragmentado em muitos pós-modernismos, nos quais são criados novos espaços de contestação (HALL, 2013, p. 374).

Vivemos hoje o desejo de uma pluralidade de identidades e de sujeitos, assim como o de modernismos e pós-modernismos, em que as formas como nos imaginamos como sujeitos negros, japoneses, ou mesmo como sujeitos globais, tornam-se fragmentadas, compõem novos arranjos e novas mitografias que são diferentes das “disciplinas do mito e do ritual do tipo clássico” (APPADURAI, 2014, p. 17).

A narrativa hegemônica e universal da modernidade, que impõe sua ordem da mesma forma que vemos no conflito da arquitraba da série *Afrosamurai*, não se mostra capaz de produzir um controle efetivo e pleno sobre o mundo, seja o da ficção, seja o do mundo verídico.

Na série *Afrosamurai*, o antagonista Justice surge como o obstinado tirano que deseja impor uma ordem universal sobre o mundo. Em resposta, *Afrosamurai* surge como uma força opositora, que foi marcada pelo desejo obstinado do tirano, mas que foi reconfigurada como um híbrido de capacidades ampliadas.

Enquanto Justice falha em conseguir reunir todas as bandanas de poder, e assim tornar-se o deus que não pode ser questionado, *Afrosamurai*, com seu desejo de vingança e com as capacidades ampliadas do “ciborgue”, o híbrido meio negro e meio japonês, consegue cumprir sua jornada de superação de desafios por meio de sua própria transcendência como herói.

Uma jornada que foi construída na forma de uma nova mitografia, na qual o herói adquiriu as habilidades tecnológicas necessárias para a superação dos desafios que lhe foram impostos, rompeu o ciclo da família no qual foi inserido como um estranho vindo de uma terra estranha e que, enfim, combateu o caráter obstinado do tirano que desejava impor sua própria imagem na construção do mundo.

Porém, nessa mitografia não existe harmonia, nem origem, nem um lugar para se voltar, nem mesmo um povo para o qual poderá transmitir o aprendizado adquirido em sua jornada. Nela, o herói torna-se inevitavelmente o errante, que possui habilidades múltiplas e ampliadas, mas que será sempre um estranho ao universo em que vive e no qual será permanentemente desafiado.

A questão da imposição de uma ordem universal, assim como o tratamento dado a ela na arquitraba da série *Afrosamurai*, se mostra algo relevante para o negro numa sociedade globalizada, assim como é relevante para qualquer grupo social ou etnia que não usufrui diretamente dos benefícios de narrativas hegemônicas centralizadoras.

No próximo tópico, veremos como a técnica de animação utilizada por estúdios japoneses na construção da narrativa visual de animes como Afrosamurai produz um tipo de apropriação, reação e discurso de ruptura em relação às narrativas hegemônicas modernas. E a partir delas, assim como a abordagem do Afrofuturismo em relação ao negro, busca construir novas formas de representar e entender o mundo moderno na forma de um novo “pós-modernismo japonês”, que deseja fragmentar e transcender os determinismos modernos para assim tornar-se capaz de produzir uma narrativa própria.

CAPÍTULO 3. O ANIMÊ E A NARRATIVA VISUAL DE AFROSAMURAI

Nesse capítulo, demonstraremos como as técnicas de animação empregadas no anime fazem de *Afrosamurai* uma obra avessa às convenções tradicionais do cinema. Começaremos apresentando os principais componentes da *cel animation*, a técnica de animação utilizada na série *Afrosamurai* e amplamente empregada por estúdios japoneses. Falaremos também da imagem superplanar, um dos tipos de imagem e narrativa visual produzidas por essa técnica de animação, e do *Superflat*, como uma abordagem que trata da experiência japonesa de modernidade.

A partir da apresentação dos principais componentes da *cel animation* e da abordagem do *Superflat*, faremos a análise da narrativa visual da série *Afrosamurai*, onde buscamos demonstrar que a técnica de animação e composição utilizadas na série *Afrosamurai* auxiliam na construção do aspecto Afrofuturista da obra, mas de forma a comutar com aspectos da abordagem estética japonesa do *Superflat*.

3.1 AS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO E COMPOSIÇÃO DA CEL ANIMATION

A narrativa visual utilizada pelos animadores do estúdio Gonzo na produção da série *Afrosamurai* é marcada por vertiginosas sequências de ação, nas quais as cenas de combate intercalam diferentes imagens e enquadramentos compostos por muitos movimentos de artes marciais, lutas de espada, disparos de projéteis e muito sangue. Uma característica recorrente em muitas animações japonesas, mas que em *Afrosamurai* tem um protagonista negro.

A principal técnica de animação utilizada pelos estúdios japoneses na construção de suas narrativas visuais é a da *cel animation*, na qual a imagem em movimento é construída a partir do desenho dos frames de animação, quadro a quadro. Um processo frequentemente realizado por meio do desenho manual, que é tratado e editado digitalmente, mas que nas produções mais atuais tem também incorporado elementos animados em computação gráfica.

Essa mesma técnica é utilizada nos desenhos animados produzidos por estúdios de outras partes do mundo, dos quais se destaca os estúdios do grupo Disney, que produz vários dos seus longas de animação por meio dessa técnica. Não é, portanto, uma técnica utilizada exclusivamente por estúdios japoneses.

Em *cel animation* a relação entre a quantidade de desenhos e a medição do tempo da animação constitui o seu *timing*. Regra geral, são necessários 24 quadros por segundo para se produzir um movimento fluido da imagem (SITIO, 2012, p. 12).

A técnica que trabalha esse *timing* mínimo de 24 quadros por segundo é chamada de animação total. E a técnica que trabalha uma quantidade menor de desenhos por segundo, geralmente como forma de racionalizar o laborioso processo de animação, é chamada de animação limitada. Uma das formas de racionalizar esse processo é o de repetir os desenhos que compõem uma mesma etapa do movimento. Assim, conforme o movimento da imagem, a quantidade de desenhos pode ser reduzida para 12, mas registradas em 24 quadros. A diferença no *timing* de animação, que diferencia a animação limitada da animação total, tem efeitos diretos na construção da narrativa visual de uma animação.

A *cel animation* trabalha a imagem em camadas, onde os diferentes elementos da animação, como cenários, objetos de cena e personagens são desenhados e animados separadamente, de forma a compor diferentes camadas de imagem. A imagem dividida em camadas produzida pela técnica do *cel animation* é chamada de imagem multiplanar (LAMARRE, 2009, p. xxiii).

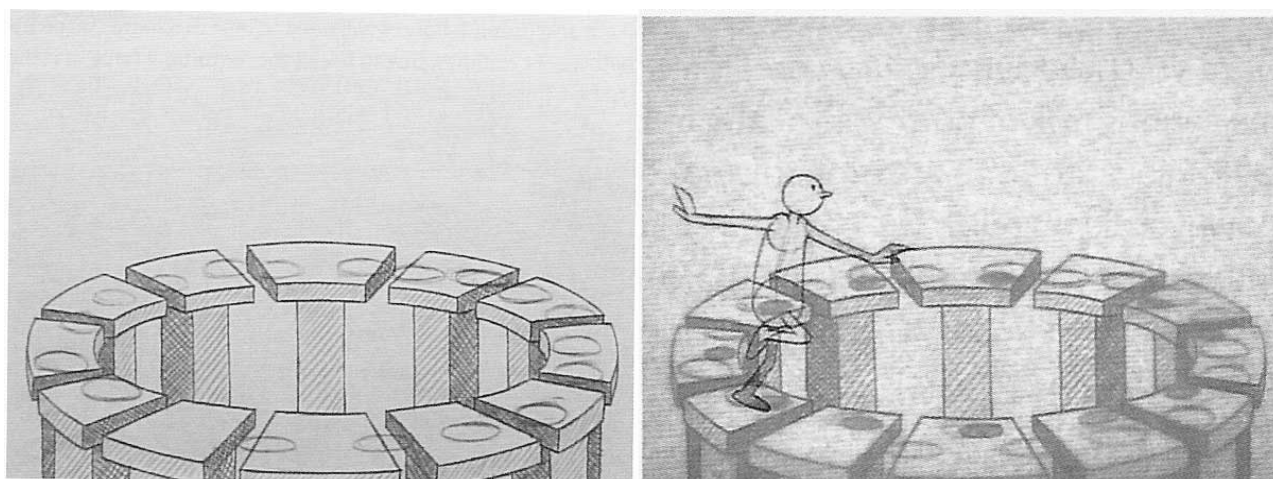


Fig. 4 – Diferentes camadas de uma animação em *cel animation* (WHITE, 2009, p. 104).

Uma vez que os elementos da imagem multiplanar são produzidos separadamente, em suas diferentes camadas, existe uma separação e distanciamento entre esses elementos que é chamado de intervalo animético (LAMARRE, 2009, p. 7). É o intervalo animético que separa, por exemplo, um personagem desenhado em primeiro plano de um cenário situado em uma profundidade diferente, num segundo ou terceiro plano.

O processo que envolve planejamento e ordenamento dos diferentes elementos distribuídos nas camadas da imagem multiplanar e separados pelo intervalo animético é chamado de composição (LAMARRE, 2009, p. 26). A composição é a fase da produção da animação em *cel animation* em que a narrativa visual do anime ganha a sua forma e dinâmica.

Em *cel animation*, cenas que trabalham imagens com efeito de profundidade e

enquadramentos que se movimentam, como a simulação de uma câmera que acompanha o movimento de um personagem, envolvem processos complexos de simulação desses efeitos de profundidade, uma vez que todos os elementos de cena devem ser modificados de acordo com a mudança das proporções escalares produzidas pelo movimento do enquadramento.

As técnicas de composição envolvem então a escolha do *timing* da animação, que produzirá movimentos em animação total ou limitada, o ordenamento dos elementos gráficos situados nas diferentes camadas da imagem multiplanar e a forma como será tratado o intervalo animético entre os elementos da camada. Essas escolhas diferenciam as técnicas de composição em *cel animation*.

As principais técnicas de composição em *cel animation* são:

a) A Composição fechada

A composição fechada geralmente é produzida em animação total, pois tem por objetivo a naturalização do movimento dos personagens. Nela ocorre a supressão do intervalo animético com o objetivo de naturalizar o efeito de profundidade e imersão dentro da imagem multiplanar.

Essa naturalização é alcançada por meio da ordenação dos elementos gráficos segundo a aplicação da perspectiva cartesiana, que envolve o complexo processo de redimensionamento, reposicionamento, reenquadramento, enfoque e desfoque dos diferentes elementos gráficos de acordo com a mudança do enquadramento em perspectiva. A imagem produzida pelo uso de técnicas de composição fechada se aproxima daquela produzida pela câmera cinematográfica, da mesma forma, a construção da imagem segundo o princípio ordenador da perspectiva cartesiana conduz nosso olhar de acordo com enquadramentos que se aproximam daqueles utilizados no cinema.

É a principal técnica de composição utilizada pelos estúdios Disney na produção de longas de animação como *Branca de Neve* (1937). Para produzir uma imagem que se aproximava daquela do cinema, Walt Disney desenvolveu um complexo mecanismo composto por câmera móvel e superfícies ajustáveis, chamado de câmera multiplanar, que simula o princípio ordenador da perspectiva cartesiana por meio de ajustes e adequações dos componentes dessa máquina. Além disso, trabalhou técnicas de desenho e um *timing* de animação capaz de produzir movimentos fluidos, uma das principais características da técnica de animação total.

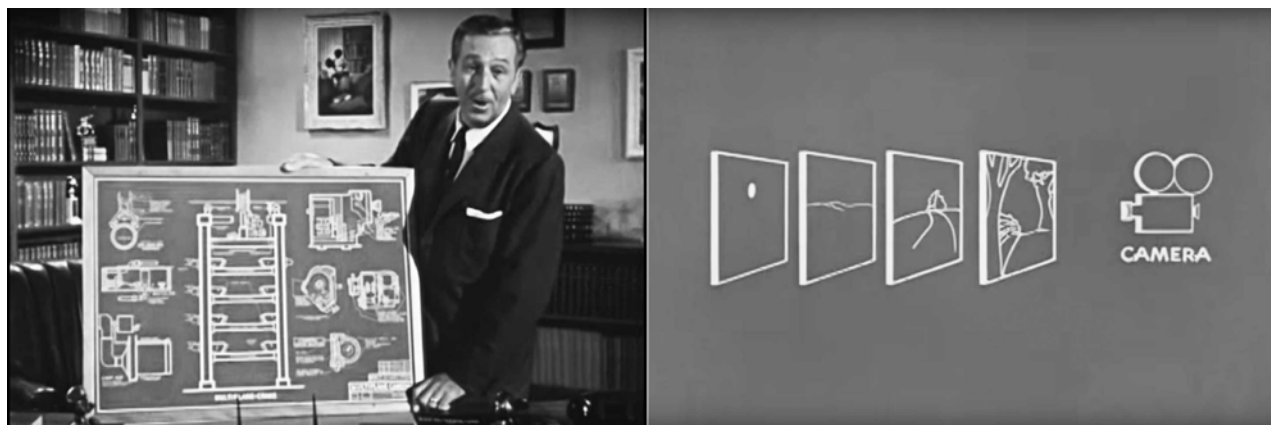


Fig. 5 – Walt Disney apresenta a estrutura da câmera multiplanar.

b) A composição aberta

A composição aberta pode ser trabalhada em animação total ou limitada. É aquela que utiliza o intervalo animético como elemento expressivo da imagem multiplanar. Nela, o principal recurso para se produzir a imagem em movimento é o deslizamento dos desenhos posicionados em suas diferentes camadas.

Essa composição não trabalha o ordenamento da imagem segundo a perspectiva cartesiana. Nela, são utilizados outros princípios ordenadores dos elementos da imagem, pensados de acordo com o tipo de movimento e efeito de profundidade que se deseja produzir na animação. Dessa forma, quando comparado a animações como as da Disney, animações produzidas por meio de técnicas de composição aberta não apresentam a naturalização do movimento e dos efeitos de profundidade da composição fechada.

As animações do estúdio Ghibli, que tem o consagrado diretor Miyazaki a frente de suas produções, faz intenso uso da composição aberta em seus filmes, principalmente por meio de sua ênfase no deslizamento das camadas dentro da imagem (LAMARRE, 2009, p. 60).

Esse estúdio produz elaborados desenhos de cenários e máquinas, situados em diferentes camadas da imagem multiplanar, que compõem uma relação de profundidade do tipo figura e fundo, que organiza a imagem e conduz nosso olhar de acordo com a hierarquia estabelecida entre as camadas da imagem. Essa hierarquização das camadas se estabelece como o princípio ordenador dos elementos gráficos da imagem, de forma a conduzir nosso olhar segundo o ponto de atenção estabelecido por essa hierarquia de camadas.



Fig. 6 – Frame do filme Castelo Animado.

c) A composição plana

As técnicas de composição plana suprimem o intervalo animético ao trazer diferentes elementos gráficos para uma mesma superfície da imagem, de forma a produzir uma imagem achatada, um tipo de planaridade (LAMARRE, 2009, p. 126).

Esse achatamento da imagem pode ocorrer de várias formas, uma delas é por meio do uso de frames inteiros em forma abstrata, como uma única cor. Outra é por meio de formas figurativas, como cenários ou paisagens fixos, nas quais o volume da camada pode estar no desenho e não no movimento entre os vários elementos que compõem o cenário e a paisagem, que se movimentariam separadamente caso fossem aplicadas técnicas de composição fechada ou aberta. Essas são técnicas de composição plana em que o achatamento da imagem ocorre por meio de frames fixos, ou sem um princípio ordenador para o movimento dos elementos da camada.

Mas existem ainda outras formas de trabalhar técnicas de composição plana que são mais complexas. Uma delas é por meio do uso de enquadramentos em perspectiva cartesiana, mas de forma que os pontos de enquadramento se movimentem muito rapidamente por toda a imagem, de forma a proporcionar uma vertiginosa percepção dessa imagem. Nesse caso, cria-se uma planaridade da imagem por meio de referenciais múltiplos de ordenamento da imagem e de pontos de atenção que conduzem o olhar.

A associação dessas técnicas de composição plana, como a alternância entre princípios ordenadores da imagem, em profundidade ou planares, e o vertiginoso movimento dos enquadramentos em perspectiva cartesiana, produzem essa vertigem na percepção da imagem e uma quantidade muito grande de informações e pontos de atenção que não pode ser totalmente

apreendidos. Dessa forma, a construção narrativa ocorre individualmente, por meio das conexões de algumas das informações e pontos de atenção que foram apreendidos pelo indivíduo em sua percepção da imagem.

A série *Neon Genesis Evangelion*, produzida pelo estúdio Gainax e dirigida por Hideaki Anno, é um exemplo de animação que utiliza essas técnicas de composição plana na construção da sua narrativa visual. Essa composição destaca-se nas cenas de ação, onde são utilizadas camadas com formas abstratas ou com elementos ordenados segundo o rápido movimento dos enquadramentos em perspectiva, que conduzem o olhar para vários campos da imagem. A trama da série também é trabalhada por uma lógica em que os muitos conflitos das várias subtramas que permeiam a trama principal direcionam nossa atenção para vários tipos de conexão a partir das quais a narrativa é construída.

Enquanto na composição fechada os pontos de atenção que conduzem o olhar são ordenados de acordo com enquadramentos em perspectiva cartesiana que são, predominantemente, fixos, e na composição aberta os pontos de atenção são ordenados segundo algum princípio ordenador específico, como a hierarquização de camadas utilizada por Miyazaki, na composição plana o olhar é estimulado a percorrer toda a imagem, pois qualquer um dos seus pontos constitui um ponto de atenção em potencial. A imagem que surge dessa planaridade formada a partir de referenciais múltiplos de atenção, que estimulam o olhar a percorrer toda a imagem, é chamada de imagem superplanar (LAMARRE, 2009, p. 126), uma das principais características das narrativas visuais das animações produzidas pelos estúdios Gainax e Gonzo.

3.2 A IMAGEM SUPERPLANAR E UMA ABORDAGEM DA EXPERIÊNCIA JAPONESA DE MODERNIDADE.

A composição plana não é utilizada apenas no anime japonês. É um tipo de composição bastante utilizada na animação limitada, uma técnica de animação utilizada principalmente para produções voltadas para a TV e caracterizada por um *timing* de animação mais racionalizado. O estúdio norte americano UPA (*United Production of América*) se destacou na década de 60 ao produzir animações por meio da técnica da animação limitada (JUNIOR, 2005, 130).

No entanto, como aponta Lamarre, existem abordagens sobre a imagem do anime que buscam associar a composição plana e a imagem superplanar a um tipo de percepção e produção originalmente japonesas numa oposição do tipo Ocidente versus Oriente e como um equivalente da oposição modernidade versus pós-modernidade, que é refletida em suas diferentes formas e

modelos de representação e percepção.

Uma das abordagens que se destacam nesse sentido é a *Superflat*, de Murakami Takashi (LAMARRE, 2009, p. 111), na qual é identificada uma oposição entre modelos de visualidade ocidental e modelos de visualidade japonesa (LAMARRE, 2009, p. 113).

Essa abordagem surge de uma série de ensaios de um catálogo publicado no ano 2000 em que o artista Murakami Takashi e outros colaboradores conceituam um tipo de arte e estética japonesa que se desenvolveu pós Segunda Guerra Mundial, que envolve pinturas, fotografia, anime e mídias de informação e comunicação (LAMARRE, 2009, 111).

Esses ensaios trazem um tipo de oposição estrutural entre visualidade ocidental moderna e visualidade pós-moderna japonesa (LAMARRE, 2009, p. 111), na qual os modelos da composição moderna de estruturas de profundidade com ordenação hierárquica dos seus elementos estaria em oposição ao modelo pós-moderno de estruturas de superplanaridade com distribuição não hierárquica de seus elementos. Uma oposição que celebra o modelo de visualidade japonesa como pós-moderna sem ser moderna, uma vez que não estaria submetida à lógica ordenadora das estruturas de profundidade do modelo cartesiano ocidental.

Para além dos modelos de visualidade, a abordagem *Superflat* entende que essa oposição se estende para a própria experiência e percepção tecnológica moderna, na qual haveria uma oposição entre o modelo racionalista cartesiano ocidental, que produz um tipo de sujeito universal, e o modelo de fragmentação e dispersão da percepção desse sujeito moderno, que seria a principal característica de uma nova condição pós-moderna desenvolvida no Japão (LAMARRE, 2009, p. 113).

Segundo essa abordagem, a superplanaridade pode ser vista como uma representação e percepção autenticamente japonesas, que conduziria os japoneses a outro tipo de relação com a tecnologia e com a modernidade. Mais que isso, faria dos japoneses pós-modernos sem serem modernos, pois não estariam submetidos aos princípios ordenadores do racionalismo cartesiano ocidental.

Lamarre observa que esse tipo de oposição binária torna-se algo ambíguo frente às múltiplas abordagens dos modelos de representação japonesa ou ocidental. Tanto um quanto o outro apresentam diferentes formas de representação e interpretação, de forma que a existência de um princípio ordenador da imagem como o da perspectiva cartesiana não implica, necessariamente, num tipo de produção de sujeito universal ocidental.

A aplicação de um princípio ordenador cartesiano a partir de pontos múltiplos e em movimento pode implicar, da mesma forma, em um sujeito também múltiplo, não universal, que se constrói permanentemente por meio de um tipo de hiper-cartesianismo. Da mesma forma, a

superplanaridade não constitui uma singularidade japonesa que surge da ausência de um princípio ordenador ou o rompimento com o modelo cartesiano ocidental. Ela mantém sua relação ambígua com uma modernidade de múltiplos pontos de perspectiva, que produziria o sujeito fragmentado e disperso em múltiplos pontos de referência. (LAMARRE, 2009, p. 114).

Lamarre observa que essa oposição celebrada pela abordagem *Suplerflat* está relacionada ao desejo de constituir uma singularidade japonesa na relação entre modernidade ocidental e modernidade japonesa, pois de um lado, essa abordagem busca suprimir um lapso temporal moderno entre o Ocidente e o Japão, que projetaria o Japão diretamente de um período pré-moderno para um futuro pós-moderno. E por outro, ela deslocaria o determinismo ocidental para questão do uso e apropriação das tecnologias de informação e comunicação, e reforçaria a condição pós-moderna japonesa de apropriação tecnológica, que seria consolidada por sua própria teoria de pós-modernidade, a abordagem do *Superflat* (LAMARRE, 2009, p. 116). Uma abordagem na qual os japoneses estariam instrumentalizados pela tecnologia moderna, mas numa posição transcendente em relação aos determinismos da modernidade ocidental.

Vemos aqui ambiguidades na questão da experiência de modernidade e de apropriação tecnológica japonesa que se aproximam daquelas apontadas pela crítica do Afrofuturismo na relação entre a experiência do negro e a apropriação tecnológica em meio a modernidade.

Tanto para a abordagem do Afrofuturismo quanto na abordagem do *Superflat* busca-se um tipo de experiência contemporânea que deseja apropriar-se do potencial expressivo da tecnologia moderna, mas sem submeter-se aos determinismos impostos pela modernidade ocidental.

Abordagens nas quais se busca a desconstrução dos determinismos modernos, ainda que historicamente constituídos de formas muito diferentes, por meio de teorias que desejam transcender seus sujeitos de uma condição pré-moderna para outra pós-moderna.

O protagonista negro na série *Afrosamurai* constitui um elemento narrativo que potencializa a comutação entre essas duas abordagens de transcendência dessa condição moderna, na qual o sujeito vive uma condição moderna, mas sem pertencer a essa modernidade.

Ao representar *Afrosamurai* como a saga do herói que, jovem, enfrenta inúmeros desafios trazidos por um mundo ao qual não pertence efetivamente e que adulto supera esses desafios por meio de suas habilidades e de sua autodeterminação, é construída uma narrativa em que o desejo de transcendência e superação dos limites impostos por uma condição moderna e tecnológica é comum tanto ao “negro afrofuturista” quanto ao “japonês *suplerflat*”, na qual temos o herói negro e/ou japonês que transforma o mundo com os conhecimentos adquiridos no percurso de sua jornada de autodeterminação.

Dessa forma, a narrativa visual do anime *Afrosamurai* trabalha, por meio da composição

plana e da imagem suplerplanar, a potencial comutação entre os pontos de atenção e princípios ordenadores da imagem da mesma forma que potencializa a comutação entre as críticas das abordagens do Afrofuturismo e do *Superflat*. Abordagens que tratam das ambíguas experiências de modernidade e das apropriações tecnológicas vividas pelos negros e pelos japoneses em meio a modernidade, assim como de seus anseios de desconstrução dos determinismos da modernidade por meio da transcendência de uma condição pré-moderna para uma condição pós-moderna.

3.2 A NARRATIVA VISUAL DA SÉRIE AFROSAMURAI

A narrativa visual da série *Afrosamurai* apresenta características estéticas que transitam entre as técnicas da animação limitada e a da animação total. Os cenários e objetos da cena são detalhadamente trabalhados de acordo com uma lógica de produção aplicada para animações em animação total. O movimento dos personagens e demais elementos da imagem são produzidos com um *timing* de animação de vários quadros por segundo, de forma a produzir um movimento fluído, também de acordo com a técnica de animação total.



Fig. 7 – Nesse frame, vemos o desenho detalhado dos cenários e personagens de acordo com uma lógica de produção frequentemente aplicada à animação total.

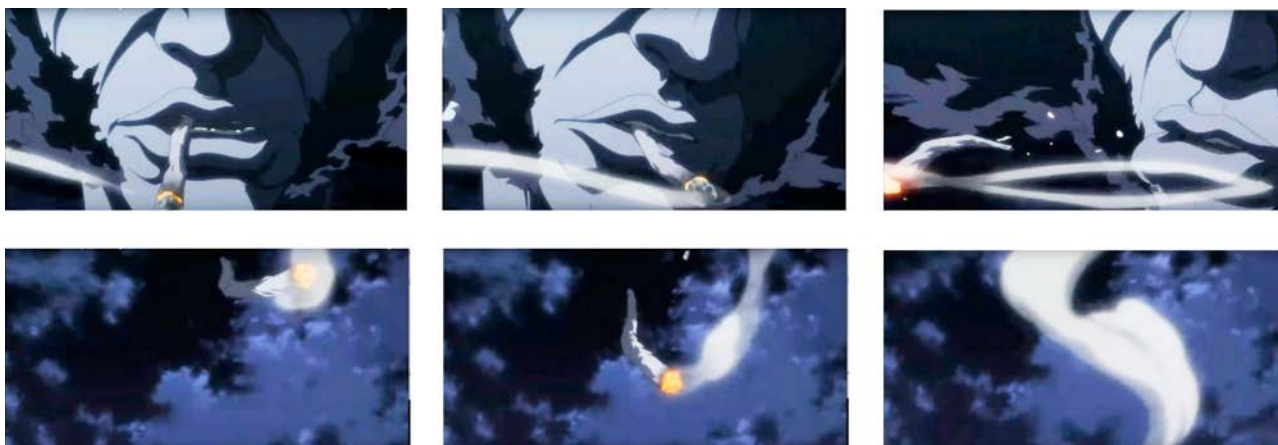


Fig. 8 – Nessa sequência, vemos o movimento em que Afrosamurai joga o cigarro para iniciar o combate. Os movimentos são construídos de acordo com técnica de animação total, com um movimento fluido, construído por meio da exibição de vários frames por segundo.

No entanto, algumas sequências são produzidas por meio de técnicas de animação limitada, com movimentos mais bruscos produzidos por um *timing* de poucos quadros por segundo. É nas sequências de ação que os movimentos e efeitos de profundidade produzidos por técnicas de animação limitada ficam mais evidentes, quando esses são produzidos pelo deslocamento dos elementos da imagem situados em diferentes camadas e também pelo deslocamento desses elementos com saltos entre as camadas.

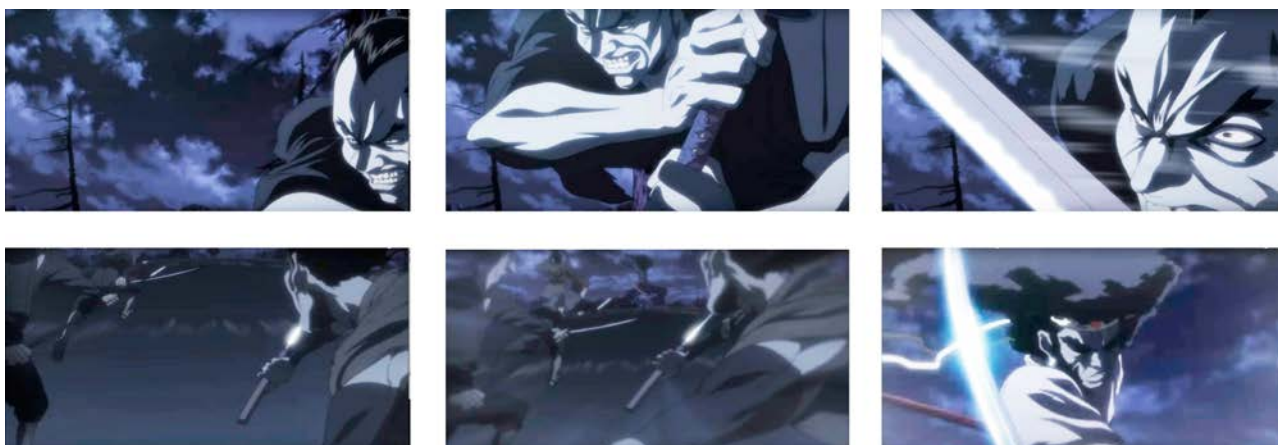


Fig. 9 – Na sequência, vemos o movimento dos adversários de Afrosamurai, que tem movimentos bruscos produzidos por um *timing* de poucos frames por segundo. Vemos que o movimento é produzido por meio do movimento dos personagens dentro e entre as camadas separadas pelo intervalo animético.

Em *Afrosamurai*, o trânsito entre a animação limitada e a animação total é feito por meio das várias técnicas de composição que são utilizadas na série, das quais se destaca a composição plana.

Como vimos a composição plana é aquela em que o intervalo animético é suprimido de forma a produzir um tipo de achatamento da imagem multiplanar. Duas técnicas de composição

plana se destacam na narrativa visual da série *Afrosamurai*: 1. o uso de frames com formas abstratas, aqueles que simulam cortes transversais produzidos por espada e frames brancos são os mais comuns, e 2) o ordenamento dos elementos da imagem multiplanar a partir do movimento rápido dos enquadramentos em perspectiva cartesiana.

O uso dessas técnicas de composição plana produzem sequências de ação vertiginosa, nas quais os princípios ordenadores da imagem são comutados e contrastados. Em um momento, temos o princípio ordenador da hierarquização das camadas, característico da composição aberta, mas esse é constantemente alternado por frames e sequências nas quais ocorrem o achatamento da imagem, um princípio ordenador mais utilizado na composição plana.

Essa alternância produz grande força e impacto nas sequências de ação, pois o volume produzido pelo princípio ordenador que gera profundidade na imagem, e que também conduz nosso olhar de acordo com essa profundidade, é colocado em contraste com os frames de imagem planar, o que distribui a força da imagem para toda sua superfície, estimulando nosso olhar a percorrer toda a imagem.



Fig. 10 – Nas imagens vemos como a composição plana é aplicada para contrastar uma imagem com efeito de volume e frames planares, com uma forma abstrata que sugere a forma de um corte causado pela espada.

A forma vertiginosa como essas sequências são construídas impedem a apreensão de todos os movimentos dos personagens, destacadamente os do protagonista, pois muitos desses movimentos são encobertos por esses frames de imagem achatada, ou são construídos a partir de ângulos muito variados, de forma a alternar, muito rapidamente, imagens com profundidade de camadas hierarquizadas, imagens achatadas e imagens com movimentos rápidos de enquadramentos em perspectiva.

A imagem superplanar que surge dessas técnicas de composição produz uma vertigem em nossa percepção e olhar, pois o princípio que ordena a imagem não é claro e percorre toda superfície da imagem, de forma que qualquer um dos pontos da imagem superplanar torna-se um ponto de atenção em potencial. Princípios ordenadores e pontos de atenção da imagem são potencialmente muitos e são constantemente alternados, são estimulados a serem comutados pelo indivíduo em sua percepção da imagem.



Fig. 11 – Nessa sequência vemos como o ponto de perspectiva se movimenta muito rapidamente de forma produzir vários pontos potenciais de atenção que deslocam muito rapidamente o olhar por toda a superfície da imagem.

Temos na narrativa visual da série *Afrosamurai* uma percepção de imagem bastante diferente daquelas produzidas por técnicas de composição fechada ou aberta, como são as utilizadas pelos estúdios Disney e Ghibli.

No filme *Branca de Neve* (1937) a composição fechada produz uma percepção da imagem que se assemelha àquela do enquadramento do cinema clássico, em que um tipo de imersão do olhar ocorre de acordo com o ponto de perspectiva adotado para a construção desse enquadramento. O princípio ordenador da perspectiva cartesiana faz com que a percepção da imagem seja mais naturalizada, sem grandes sobressaltos para o olhar.

Já em outro exemplo, o filme *Castelo Animado*, produzido pelo estúdio Ghibli e dirigido por Miyazaki, é utilizado um recurso da composição aberta, que é o de hierarquizar as diferentes camadas da imagem como um princípio ordenador dos seus elementos. Uma técnica que produz uma percepção na imagem que também conduz nosso olhar sem grandes sobressaltos, pois os elementos de uma camada servem de referencial espacial para os de outras camadas. Essa hierarquização das camadas e a constituição de um referencial de orientação para o movimento dentro da imagem acabam por ordenar a percepção da imagem.

Na série *Afrosamurai*, os referenciais de movimento e posicionamento dos elementos gráficos da imagem são diluídos, reordenados conforme são alternadas as sequências de imagens com efeitos de profundidade e planares, seus diferentes princípios organizadores da imagem e os múltiplos enquadramentos em movimento. A vertigem causada por essa imagem vem da impossibilidade de capturarmos toda a informação da imagem, todos seus múltiplos princípios organizadores e pontos de atenção.

Em grande medida, é o próprio observador que estabelece o princípio ordenador da imagem e da narrativa visual, ao conectar alguns dos seus pontos de ação, aqueles que foram apreendidos entre muitos outros presentes na imagem, de forma que a construção da narrativa visual ocorre por

meio dessas conexões.

Comparadas às imagens produzidas pelas técnicas de composição fechada e aberta, técnicas de composição plana que levam à imagem superplanar associam-se a outro tipo de percepção da imagem, na qual seu princípio ordenador não é claro, ou é formado a partir do deslocamento contínuo dos pontos de referência para a imagem em perspectiva cartesiana (LAMARRE, 2009, p. 136).

Um tipo de percepção em que o princípio ordenador da imagem é construído pelo observador, que reconfigura essa narrativa visual a partir da conexão dos pontos de atenção que foram apreendidos por ele. Uma reconfiguração da visualidade cinematográfica clássica, associada ao modelo hegemônico de representação cartesiana, tão explorada por animações de composição fechada, assim como a reconfiguração quanto ao estabelecimento de princípios organizadores fixos e de pontos de referência entre as diferentes camadas e pontos de atenção da imagem.

CONCLUSÃO

No decorrer de nossa análise dos aspectos narrativos da série *Afrosamurai*, observamos que a representação do protagonista negro na série faz uso da imagem do estereótipo do negro que podemos caracterizar como o “negro *blaxploitation*”, que tem como principais características o comportamento violento, a fala estilizada do *black-inflected*, a hipersexualidade masculina e o chamado estilo *super cool*, uma forma irresponsável e inconsequente de viver.

Porém, vimos que a construção narrativa da série não permite enquadrar, tão facilmente, o protagonista como um estereótipo limitado e limitante quanto a possibilidades de representação do negro. Nela, vemos uma dimensão épica construída por meio da estrutura narrativa do monomito, em sua forma da sintonia com o pai.

Nessa estrutura épica, vemos a forma clássica da jornada do herói proposta por Campbell, mas que ao ser vivida pelo protagonista negro revela um tipo de curto-circuito nessa estrutura, pois ele surge de lugar algum, e, principalmente, não tem a possibilidade de um efetivo retorno a algum lugar ou grupo de origem ao ver concluída a sua jornada, o que impede qualquer possibilidade de fechamento harmonioso nessa estrutura épica. Nela, o personagem *Afrosamurai* constrói sua jornada a partir de escolhas que lhe são próprias que, por vezes, são bastante complexas, ao envolver sua condição de pertencimento ou rompimento com os ciclos de um mundo ficcional no qual uma condição de improvável, ou mesmo impossível, pertencimento harmonioso do protagonista negro guarda semelhanças com a condição que o negro vive no mundo verídico contemporâneo.

Como vimos, a construção narrativa da série *Afrosamurai* trabalha algumas questões na representação do negro na ficção científica que se aproximam do tratamento dado pelo Afrofuturismo, uma abordagem que trabalha e pensa a ficção científica de forma a inserir nesse universo algumas das questões políticas que são próprias para o negro em meio a sua representação ficcional e também no exercício de sua vida política.

Nessa abordagem, uma das principais questões que relacionam o universo de ficção e o universo da vida política é a condição de exclusão social vivida por um grande número de pessoas negras em meio à sociedade moderna. Uma condição que leva à percepção de que os negros vivem em suas vidas, por efeitos e desdobramentos da diáspora negra e da escravidão racial, a real experiência de serem *aliens* em meio a sua condição marginal na modernidade (DERY, 1995, p.212).

Essa condição de exclusão é uma questão central uma construção narrativa da série *Afrosamurai*, que tem como protagonista um personagem que é um híbrido entre o negro *blaxploitation* e o samurai japonês.

Vimos que na estrutura narrativa da série *Afrosamurai*, construída na forma de uma arquitraba composta por duas subtramas, trabalha algumas questões que são relevantes para o negro em meio ao universo da ficção científica. Identificamos também, que os conflitos da arquitraba e das subtramas estão relacionados a algumas chaves da estrutura do monomito que envolvem, entre outros elementos simbólicos, a relação de transcendência do herói em relação ao mundo e à sua própria condição de sujeito em transformação.

As questões identificadas foram: a da apropriação tecnológica, a do rompimento com o ciclo da família e a da imposição de uma ordem universal. Essas três questões, em diferentes medidas, trabalham a condição de transcendência e superação própria do personagem como a representação simbólica do desejo de superação das condições vividas por negros, mas também, de diferentes formas, por japoneses, em meio à sociedade moderna, reconfigurada em sua condição pós-moderna.

Para o negro, a primeira questão surge como a representação da desconstrução do determinismo racial, que é também um determinismo tecnológico, assim como a representação da apropriação tecnológica como forma de sua construção e autodeterminação política. A segunda e a terceira surgem como construções simbólicas do rompimento e da transcendência em relação aos ciclos de tradições culturais e políticas nas quais o negro foi inserido, assim como o das narrativas clássicas universais que acentuam a condição de exclusão social de grupos politicamente minoritários em meio a sua vida cultural e política.

Essa representação constitui um tipo de voz própria produzida pelo negro no anime *Afrosamurai*, que ganha ressonância com a efetiva participação dos realizadores negros, como Samuel Jackson e RZA, que imprimem suas características e marcas próprias na construção desta representação do negro. Mas, ao mesmo tempo, a representação dessas questões próprias aos negros envolve a complexidade das produções narrativas múltiplas e híbridas.

A complexidade dessa construção narrativa do anime *Afrosamurai* potencializa a reconfiguração dos significados e das apropriações da representação do protagonista. Como vimos, a partir da perspectiva do *Suplerflat*, a técnica de composição plana e a imagem superplanar, que caracterizam a narrativa visual da série *Afrosamurai*, podem ser vistas como um tipo de visualidade japonesa que reconfigura e transcende determinismos tecnológicos modernos ocidentais. Ou que, ao menos, refletem um desejo japonês de reconfiguração e transcendência em relação a esses determinismos.

Nesse sentido, a construção narrativa que envolve o estereótipo do negro violento, bestial e incontrolável pode dizer algo sobre o desejo de libertação e transcendência dos japoneses: o desejo de serem pós-modernos, mas sem as regras e restrições impostas pelo determinismo tecnológico moderno ocidental. Aqui, o desejo de transcendência se assemelha àquele trabalhado pela abordagem do Afrofuturismo, mas é utilizado num sentido avesso ao dessa abordagem.

Como apontam Shohat e Stam, por vezes “o racismo pode constituir uma forma disfarçada de auto-rejeição genealógica” (SHOHAT, 2006, p. 48). Assim, a possível construção de significados a partir dessa perspectiva japonesa, uma entre outras, pode dizer mais sobre a imaginação do japonês do que sobre o negro como um grupo estereotipado e determinado pelos efeitos da representação (SHOHAT, 2006, p. 48).

Observamos que a construção narrativa híbrida, associada à técnica de composição plana e à imagem multiplanar da série *Afrosamurai*, potencializam a comutação entre significados e apropriações variadas, que passam pelos da representação de questões que são próprias aos negros, com potenciais efeitos positivos de inclusão social, assim como por uma representação que consolida a imagem do estereótipo do “negro *blaxploitation*”, mas que representa o desejo e as aspirações do japonês como uma etnia que também deseja transcender alguns determinismos que lhe são impostos. Esse segundo tipo de apropriação pode ser interpretado como um tipo de representação com indiferentes efeitos de inclusão ou exclusão social para o negro, ao falar sobre as aspirações de outro grupo social, assim como um tipo de representação que consolida o estereótipo do negro violento e incontrolável, assim imaginado diante de qualquer outro grupo étnico, o que pode produzir efeitos negativos de inclusão social.

Em nossa interpretação, diferente de nossa hipótese inicial, concluímos que a representação do negro na série *Afrosamurai* pode produzir efeitos de inclusão social para o negro ao dar voz, num universo de produção *mainstream*, a algumas questões que lhes são próprias em uma sociedade globalizada. Mas esses efeitos positivos surgem apenas como desdobramentos potenciais dessa construção narrativa, que estão em negociação e disputa com outros, alguns deles potencialmente negativos.

Como afirma Stuart Hall, “a hegemonia cultural nunca é uma questão de vitória ou dominação pura” (HALL, 2013, p. 376) no cenário de intensas disputas políticas e culturais. As ambiguidades, ganhos e derrotas nessas disputas, em que determinismos raciais e tecnológicos foram construídos no decorrer da modernidade, são reconfigurados, mas não descartados, numa pós-modernidade global.

Mais do que uma possibilidade, a construção cultural, política e narrativa por meio da inserção de questões próprias aos negros no universo da ficção científica surge como um importante campo de disputa cultural e política, que pode contribuir, de forma negociada, para uma gradativa desconstrução dos determinismos raciais que foram tão solidamente construídos em meio à modernidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entre muitas outras possíveis considerações que podemos fazer sobre nossa análise, acreditamos que duas se fazem importantes.

A primeira, é que a perspectiva a partir da qual podemos afirmar que a construção narrativa da série *Afrosamurai* trata de questões relevantes e próprias aos negros considera, quase que exclusivamente, a perspectiva do gênero masculino.

Questões próprias e relevantes à mulher negra, ou a qualquer outro tipo de opção de gênero, são praticamente inexistentes na construção narrativa da série. Como aponta Gilroy, as diferenças de gênero são bastante relevantes ao se discutir questões políticas que envolvem os determinismos raciais que oprimem pessoas negras (GILROY, 2012, p. 19).

Uma análise que contemplasse a dimensão da representação do gênero, numa construção narrativa como a da série *Afrosamurai*, poderia contribuir para uma melhor compreensão de como a ausência da representação de gênero que fuja daquela do signifiante “negro masculino” constitui também um tipo de posicionamento político que redimensiona a questão da representação.

A segunda consideração importante é quanto aos realizadores da série *Afrosamurai*. Observamos que os artistas afro-americanos capazes de dar voz às questões próprias aos negros nessa série são também grandes astros do universo de produção *mainstream* global, e que as produções de entretenimento global de realizadores norte-americanos e japoneses estão entre as de maior destaque e orçamento para produções nesse campo. Como apontam Shohat e Stam, os orçamentos das grandes produções *mainstream* fazem delas um tipo de representação classista e eurocêntrica, pois “para participar desse jogo, é preciso ter grande poder econômico” (SHOHAT, 2006, p. 271).

Uma análise que contemplasse a dinâmica da produção econômica e cultural do anime *Afrosamurai* como uma produção de entretenimento global produzida por realizadores capazes de se projetar num mercado global poderia compreender melhor como os cenários em que são estabelecidas hegemonias culturais e econômicas globais também redimensionam a questão da representação do negro. E que a partir dessa perspectiva, mesmo que pessoas negras brasileiras compartilhem determinismos raciais semelhantes aos vividos por pessoas negras norte-americanas, por exemplo, os instrumentos e as vias para a desconstrução desses determinismos podem não ser os mesmos.

Nessas considerações, destacamos que a questão da representação do negro e dos seus possíveis efeitos positivos ou negativos passa, necessariamente, por redimensionamentos diversos, como o de gênero e o de classe, e que deve ser reforçada a sugestão para que essas variáveis sejam consideradas para a análise de objetos que envolvam essa questão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Benedict. Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo. Tradução de Denise Bottman. São Paulo: ed. Companhia das Letras, 2008.

APPADURAI, Arjun. Dimensões culturais da globalização. A modernidade sem peias. Tradução de Telma Costa. Lisboa: ed. Teorema, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 2001.

BORDWEL, D.; THOMPSON, K. A arte do cinema: uma introdução. Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP: editora da Unicamp; São Paulo, SP: editora da USP, 2013.

BUTLER, Octavia. Bloodchild and Other Stories. Nova York: Open Road Integred Media, 2012.

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: ed. Pensamento, 2007.

CANCLINI, Nestor Garcia. A globalização imaginada. Tradução de Sérgio Molina. 1. reimp. São Paulo: ed. Iluminuras, 2007.

CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Heloíza Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa; Tradução da introdução de Gênese Andrade. 4. ed. 6. reimp. São Paulo: ed. da Universidade de São Paulo, 2013.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura. Tradução de Roneide Venancio Majer. 6. ed. São Paulo: ed. Paz e Terra, 1999.

CERTEAU, Michel. A invenção do cotidiano: 1. Artes do fazer. 19 ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: ed. Vozes, 2012.

CUTIE, Francis. Mediums of Consciousness in Afrofuturism. 2011. Disponível em < http://www.strose.edu/academics/academic_publications/journal_of_undergraduate_research>.

Acesso em 20 de julho de 2015.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia 2. vol. 1 e 2. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira, et al. 2. ed. São Paulo: ed. 34, 2011.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia 1. Tradução de Luiz B. L. Orlandi. São Paulo: ed. 34, 2010.

DERY, Frank. Black to the Future: interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. 1995. Disponível em < <https://thenewblack5324.files.wordpress.com/2012/08/mark-dery-black-to-the-future.pdf> >. Acesso em 18 de janeiro de 2016.

DUFOIR, Éric. O cinema de ficção científica. Tradução de Marcelo Felix. Lisboa: ed. Edições Texto & Grafia, 2012.

ESHUN, Kodwo. Further considerations on Afrofuturism. 2003. Disponível em < https://www.kit.ntnu.no/sites/www.kit.ntnu.no/files/KodwoEshun_Afrofuturism_0.pdf >. Acesso em 13 de maio de 2015.

GILROY, Paul. O Atlântico Negro: Modernidade e dupla consciência. Tradução de Cid Knipel Moreira. São Paulo: ed. 34; Rio de Janeiro: Universidade Candido Mendes, Centro de Estudos Afro-Asiáticos, 2012.

GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. Tradução de Ederli Fortunato. São Paulo: ed. Conrad Editora do Brasil, 2006.

GUATTARI, Félix. Caosmose: um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia Leão. 2. ed. São Paulo: ed. 34, 2012.

HALL, Stuart. Da diáspora: identidades e mediações culturais. Liv Sovik (org). Tradução de Adelaine La Guardia Resende, et al. 2. ed. Belo Horizonte: ed. UFMG, 2013.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 11. ed. 1. Imp. Rio de Janeiro: ed. DP&A, 2011.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: ed. Aleph, 2009.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia. Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: ed. EDUSC, 2001.

KOVEN, Mikel. Blaxploitation Films. Harpenden : ed. Kamera Books, 2010.

KRASZEWSKI, Jon. Recontextualizing the Historical Reaction of Blaxploitation: articulations of Class, Black Nationalism and Anxiety in the Genre's Advertisements. Verlet Light Trap, Number 50, 2002. Disponível em < https://is.muni.cz/el/1421/jaro2013/FAVK063/Historical_Reception_of_Blaxploitation.pdf >. Acesso em 15/03/2015.

LAMARRE, Thomas. The anime machine: a media theory of animation. Minneapolis: ed. University of Minnesota Press, 2009.

LUCENA JUNIOR, Alberto. A arte da animação. Técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: ed. Senac São Paulo, 2005.

LUNNING, Frenchy (org). Mechademia 9: Origins. e-book. Minneapolis: ed. University of Minnesota Press, 2014;

MARTEL, Frédéric. Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas. Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: ed. Civilização Brasileira, 2012.

MASSOOD, Paula. Black city cinema: African American urban experiences in film. Philadelphia: ed. Temple University Press, 2003.

MCKEE, Robert. Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Tradução de Chico Marés. Curitiba: ed. Arte & Letra, 2006.

MASSEY, Doreen. Pelo espaço: uma nova política da espacialidade. Tradução de Hilda Pareto Maciel, Rogério Haesbaert. Rio de Janeiro: ed. Bertrand Brasil, 2008.

MENDONÇA, Thiago. Branco Sai, preto fica. Portal Fórum. 2015. Disponível em < <http://www.revistaforum.com.br/2015/04/07/branco-sai-preto-fica/> >. Acesso em 15 de dezembro de 2015.

PLATON, Adelle. Spike Lee Slams Django Unchained: “I’m Not Gonna See It”. Vibe Magazine Disponível em < <http://www.vibe.com/2012/12/spike-lee-slams-django-unchained-im-not-gonna-see-it/> >. Acesso em 17/02/2016.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes: conceitos e metodologias. Artigo publicado VI congresso SOPOM, 2009. Disponível em < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf> >. Acesso em 09/02/2016.

REDELL, Trace. Ethnoforgery and outsider Afrofuturism. Denver, 2013. Disponível em < <https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/viewFile/376/392> >. Acesso em 8 de agosto de 2015.

RODRIGUES, Chris. O cinema e a produção. 3. ed. Rio de Janeiro: ed. Lamparina, 2007.

SATO, Cristiane A. Japop – poder da cultura pop japonesa. São Paulo. ed. NSP-Hakkosha, 2007.

SCHULZE, Holger. Adventures in sonic fiction: a heuristic for sound studies. Journal of Sonic Studies, Vol. 4, nr. 1. [S.I.], 2013. Disponível em < <http://journal.sonicstudies.org/vol04/nr01/a10> >. Acesso em 22/11/2015.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: ed. Cortez, 2007.

SHOHAT, E.; STAM, R. Crítica a imagem eurocêntrica. Tradução de Marcos Soares. São Paulo: ed. Cosac Naify, 2006.

SITIO, T. et al. Timing em animação. Tradução de Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro, ed.

Elsevier, 2011.

TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Tradução de Tomaz Tadeu. 2. ed. 1. reimp. Belo Horizonte: ed. Autêntica, 2013.

TOM, S.; WHITAKER, H.; HALAS, J. *Timing* em animação. Tradução de Edson Furmankiewics. Rio de Janeiro: ed. Elsevier, 2011.

WOMACK, Ytasha. *Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture*. Chicago: Lawrence Hill Books, 2013.

WHITE, Tony. *How to make animated films: Tony White's complete masterclass on the traditional principles of animation*. Burlington: ed. Elsevier, 2009.

YASZEK, Lisa. *Race in Science Fiction: The Case of Afrofuturism*. [S.I.], 2013. Disponível em < <http://virtual-sf.com/wp-content/uploads/2013/08/Yaszek.pdf> >

FILMOGRAFIA

AFROSAMURAI. Direção: Fuminori Kizaki e Jamie Simone. Produção de Eric Calderon, et al. EUA, Japão. Estúdio Gonzo, 2007. Disponível em < <https://www.youtube.com/playlist?list=PLVpXK8DcCbPmbU1HHmENJ-LrNins6RqYK> >. Acesso em 16/02/2016.

BRANCO sai, preto fica. Direção: Adirley Queiroz. Produção: Simone Gonçalves, Adirley Queirós e Denise Vieira. Brasil . Produção Cinco da Norte Serviços Audiovisuais, 2015.

BRANCA de neve e os sete anões. Direção: William Cottrell, et al. Produção: Walt Disney. EUA. Walt Disney Studio, 1937.

CASTELO animado. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Rick Dempsey, et al. Japão. Estúdio Ghibli, 2004.

MATRIX. Direção: Andy Wachowski e Lana Wachowski. Produção: Bruce Berman, et al. EUA. Village Roadshow Entertainment, 1999.

SPACE is the place. Direção: John Coney. Produção: Jim Newman. EUA, Plexifilm, 1974.

STAR, Wars. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz, George Lucas e Rick McCallum. EUA. Lucasfilm e Twentieth Century Fox Film, 1977.

WALT Disney introduces the multiplane camera. [S.I.]. Disney Insider, 2011. Disponível em <
<https://www.youtube.com/watch?v=kN-eCBAOw60>>. Acesso em 17/02/2016.

TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. Produção: David Brown e Richard D. Zanuck. EUA. Universal Pictures e Zanuck/Brown Productions, 1975